SNSP-APWP-EUR

Power DRIVE

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

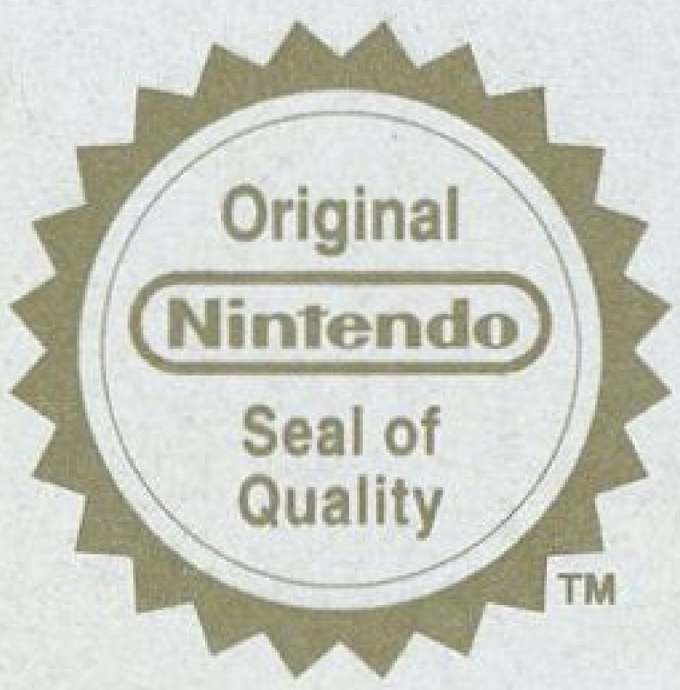
Rage Software

U.S. GOLD

LICENSED BY
Nintendo®

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, ™ AND ™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO -QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATA QUESTO PRODOTTO RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÄR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FOR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL. NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PA FULG. KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJA JÄ MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE “INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI” QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMNTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSU-MENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEERVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRRSIKTIGHETSÄTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJERPRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MET ETT NINTENDO SYSTEM, SPELAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINGFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM. GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VASURSTEEN KÄYTTÖA.

English Instructions 1

Instructions Françaises 11

Handleiding in het Nederlands 20

Deutsche Anleitung 28

Instrucciones en Español 37

Istruzioni in Italiano 46

Contents

Starting Up Your System 1

Start Your Engines 1

The Challenge 2

Language Selection 2

Main Menu 2

  Controls 3

  Options 4

One-player Game 4

Multi-player Game 4

The Cars 4

Selecting Your First Car 5

Damage 5

Upgrading Your Car 6

Location 6

Pick-ups 6

Penalties 6

Weather & Visibility 6

Stage Results 6

The Chequered Flag 7

Starting Up Your System

1. Make sure your Super NES™ is OFF.
2. Plug a Control Pad into the port labelled 1 on the Control Deck.
3. Insert the Power Drive Game Pak into your Super NES™. Press firmly to lock the Game Pak in place.
WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.
4. Turn the power switch ON. Press any button and the Language Selection screen will be displayed.

Start Your Engines...

The Power Drive World Championship comprises 48 individual stages in eight countries. Each round is characterised by varied racing conditions to test your driving ability to the limit.

Round 1

Location: Monte Carlo

Climate: Mainly dry, some ice/snow

Track: Asphalt

Terrain: Mountainous, rocky road

Round 2

Location: Kenya

Climate: Hot/dry

Track: Asphalt/sandy gravel

Terrain: Desert (occasional oasis)

Round 3

Location: Sweden

Climate: Ice/snow

Track: Gravel

Terrain: Forest trail

Round 4

Location: Corsica

Climate: Wet

Track: Asphalt

Terrain: Mountainous, rocky road

Round 5

Location: Arizona

Climate: Hot/dry

Track: Asphalt/gravel

Terrain: Rocky road/desert

Round 6

Location: Finland

Climate: Cool/dry

Track: Gravel

Terrain: Forest/lake regions

Round 7

Location: Australia

Climate: Hot/humid

Track: Sand/gravel

Terrain: Bush/forest trail

Round 8

Location: Great Britain

Climate: Cold/wet/ice/snow/fog

Track: Gravel

Terrain: Forest trail

You will race in Special Stages (time trials), Rally Cross and Skill Tests around the world to measure your versatility behind the wheel.

Special Stage

Race against the clock along a predetermined route (from A to B).

Rally Cross

Hazardous circuits against obstructive computer-controlled opponents.

Skill Test

Specially designed courses to test your driving skills. Complete specified manoeuvres without incurring penalties.

The Challenge

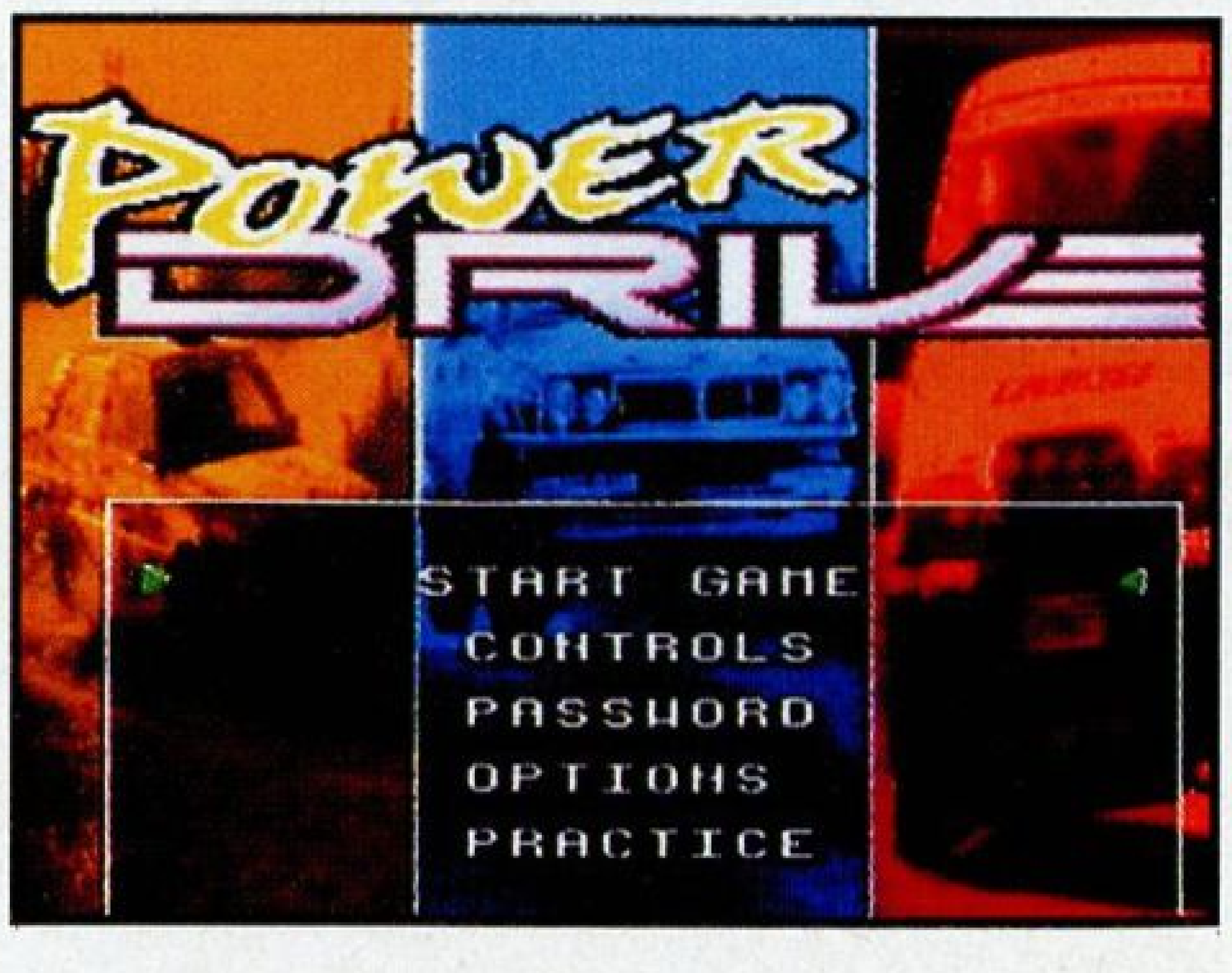
Your ultimate objective is to complete the entire Championships driving the most powerful Group 1 car.
Before starting out you will be given enough funds to buy a Group N car.
By consistently finishing events to boost your funds, you can trade-in for an upgraded model, but you will need to save some for entry fees and vehicle maintenance.

Language Selection

Choose English, French, German, Spanish or Portuguese (Brazilian) in-game text and press any button to activate. If you make the wrong selection, turn off your Super NES™ and start again.

Main Menu

Move UP/DOWN to select options and then press any button to activate.



Controls

Choose between Directional and Rotational control methods by pressing any button to toggle;

Directional: the car moves in the direction pressed on the controller

Rotational: use LEFT/RIGHT to steer the car

Note: Only one control method can be registered so make sure everyone agrees with the selection in a multi-player game.

You can also change the button configuration; select a function and press the button of your choice (A, B, X or Y) to assign its use.

A *Brake*

B *Accelerate*

Y *Forward Gears*

X *Reverse Gear*
(only available from low forward gear)

START *Pause*
(press again to continue)

Your car is programmed to react to these controls with the characteristics of a real rally car.
Once you have become familiar with these characteristics, a little practice will enable you to carry out the following manoeuvres;

Pendulum Turn

On a tight bend steer away from the corner and then turn back into it at the critical point.
The back end of your car will swing out as the rear wheels lose grip, allowing you to keep up maximum revs.
This method requires a lot of practice to perfect.

Handbrake Turn

At a hairpin corner, brake as you turn into the curve.
All four wheels will lose grip and you should skid around the hairpin on the best possible line.

Power Slide

Skid around series of tight or fast corners by steering sharply into each bend (like a **Pendulum Turn** without steering out).

Password

In one-player mode you will be given a password at the end of the first stage in each round (except Round 1).
By entering the appropriate password you can restart from any desired point of the game.
Move UP/DOWN and press any button to select each letter, and then press START to enter the password.
If your password is illegal you will return to the Main Menu.

Note: If you make a mistake, move LEFT/RIGHT and overwrite the error.

Options

Music ON/OFF

Sound FX ON/OFF

Guides ON/OFF

(Advance warning directional arrows)

Players 1-8

Practice

It is recommended that you fine tune your driving skills on the practice track before starting the first race.
Move LEFT/RIGHT to pick a course (normal, night, rain or snow/ice), press any button to confirm and then take the Mini Cooper S for a spin.
When you feel good enough to go on (there is no time limit) stop the car in the Exit box at the bottom right of the track.

If you do not make a selection from the Main Menu the game will automatically run a demo. Press any button to return to the Main Menu.

One-player Game

During the standard one-player game, if you fail to make the set time limit for an event you will not proceed to the next stage.
If you don't qualify, keep trying until you either make the grade or run out of funds.

Multi-player Game

Compete against your friends for the Championship title.
Unlike the one-player game, failure to qualify doesn't stop you racing in the next round, but you will not pick-up any points or prize money for that stage.
A Player Ratings screen will be displayed at the end of each stage.

Points are awarded as follows:

1st	**5**
2nd	**4**
3rd	**3**
4th	**2**
5th	**1**
6th/7th/8th	**0**
Failure to qualify	**0**

Note: The Password option is not active in multi-player mode.

The Cars

Six cars are available, from three competition classes.
Each handles differently (cornering, road holding, etc) and higher class vehicles are more expensive to maintain.

Group N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Group 2

Vauxhall Astra 16V GTi

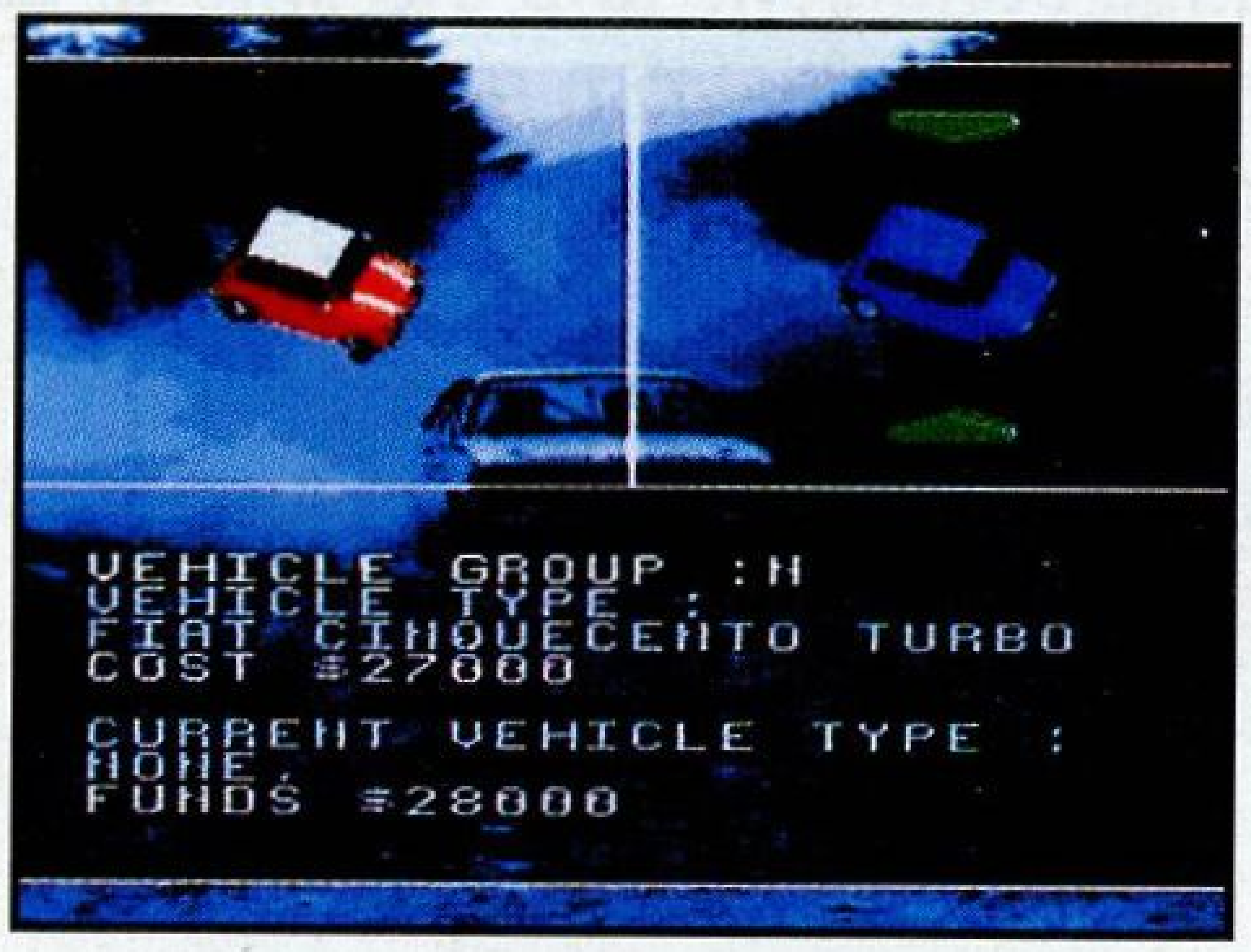
Renault Clio Williams

Group 1

Ford Escort Cosworth

Toyota Celica

Selecting Your First Car



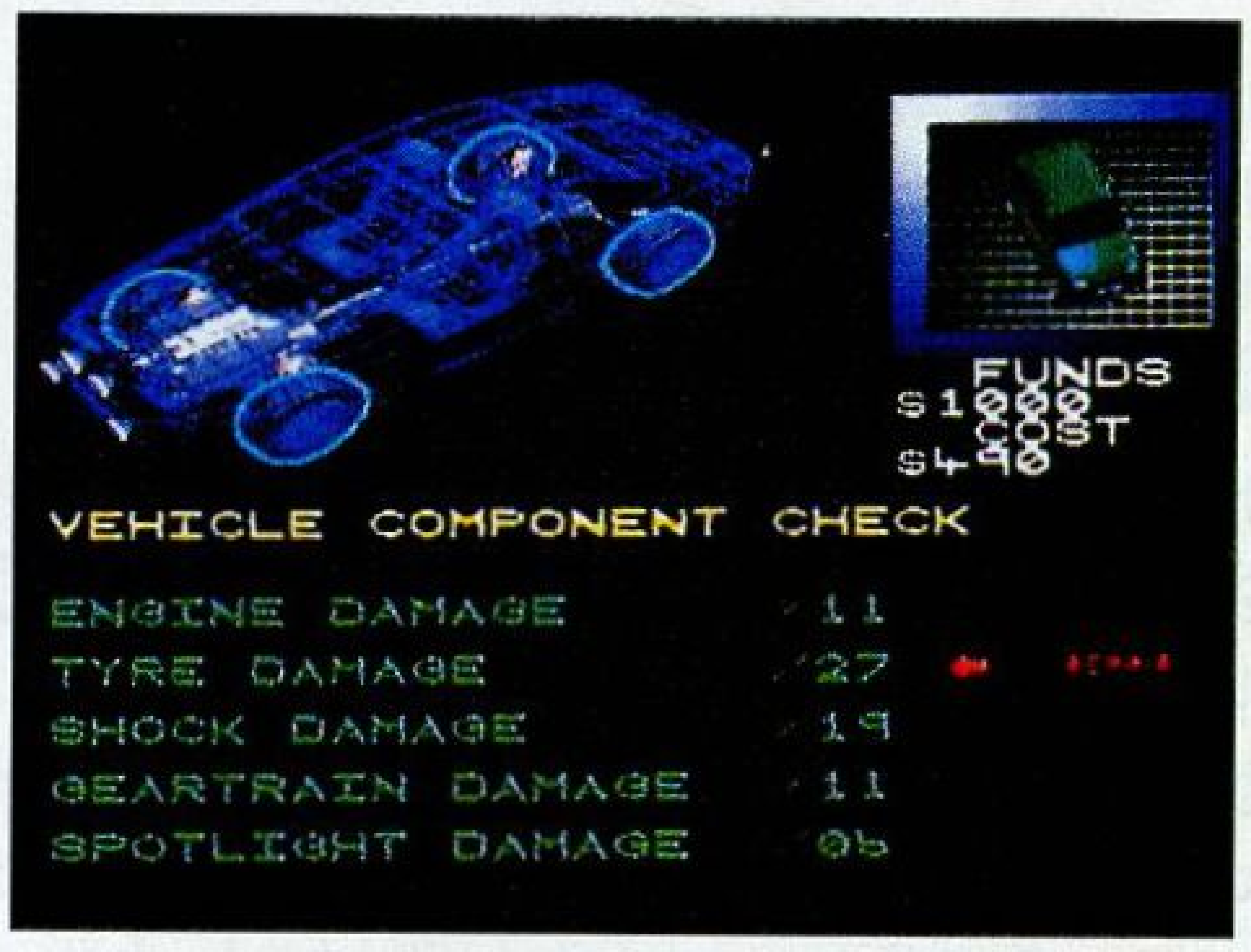
```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

You start off with $28,000 - enough to buy a Group N car.
Move LEFT/RIGHT to toggle between the Mini and the Fiat, and UP/DOWN to change the body colour.
When you are satisfied, press SELECT (press it again if you change your mind) and then press START to continue.

Damage

Rally cars are tough but rally tracks are tougher.
Damage is sustained when you crash or drive recklessly, causing the handling and overall condition of your car to deteriorate.
You can make repairs at the end of each stage - if you have enough funds.

Damage Repairs

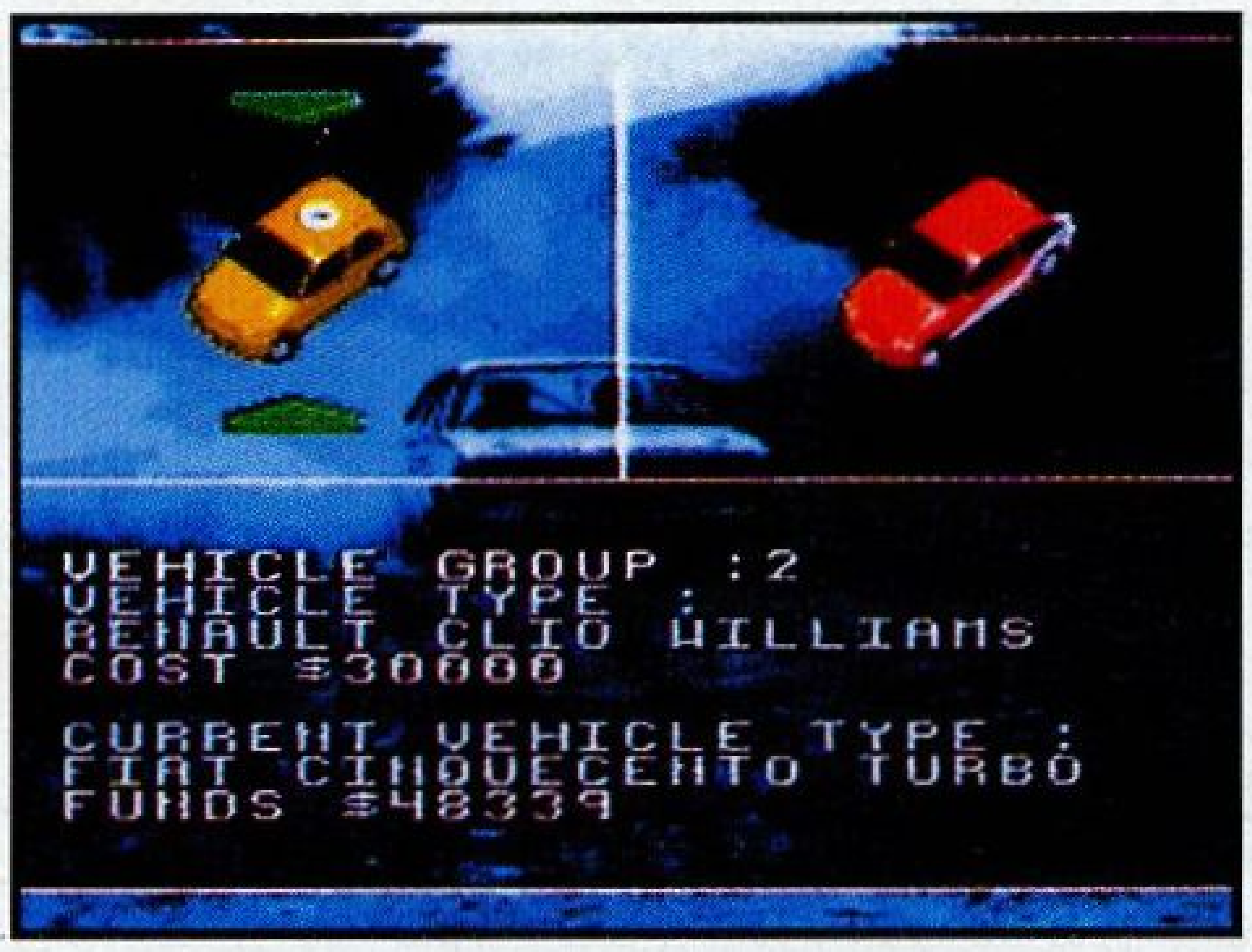


```
FUNDS
$1000
COST
$490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE       11
TYRE DAMAGE         27
SHOCK DAMAGE        19
GEARTRAIN DAMAGE    11
SPOTLIGHT DAMAGE    05
```

The Damage Repairs screen will not be displayed if your car has survived a race damage-free.
To maintain your car, move UP/DOWN to choose a component and press A/B/X/Y to partially repair, or SELECT to fully repair.
When you are happy with the condition of your car (or you're out of funds) press START to continue.

Note: The state of your vehicle will affect performance, so it is advisable to keep your car in prime condition (if funds are available).

Upgrading Your Car



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

If you save enough funds you can upgrade your car;
Group 2 cars can be bought from Round 3, Group1 cars from Round 6.
When you have sufficient funds the Car Selection screen will appear (press START if you do not want to make a purchase).
Choose your new car by the same procedure used to select your first (see **Selecting Your First Car**) and press START to continue.

Location

Before each race you are presented with a Location screen, displaying weather conditions, day/night and the entrance fee.
If you don't have enough funds to cover the fee, your game is over and you will return to the Main Menu.
If you do have sufficient funds, press any button to start the race.

Pick-ups

Pick-ups are randomly placed around each course, to be collected by driving over them.

Money Increase your funds by $250

Nitrous Temporary speed boost

Time Five-second clock freeze

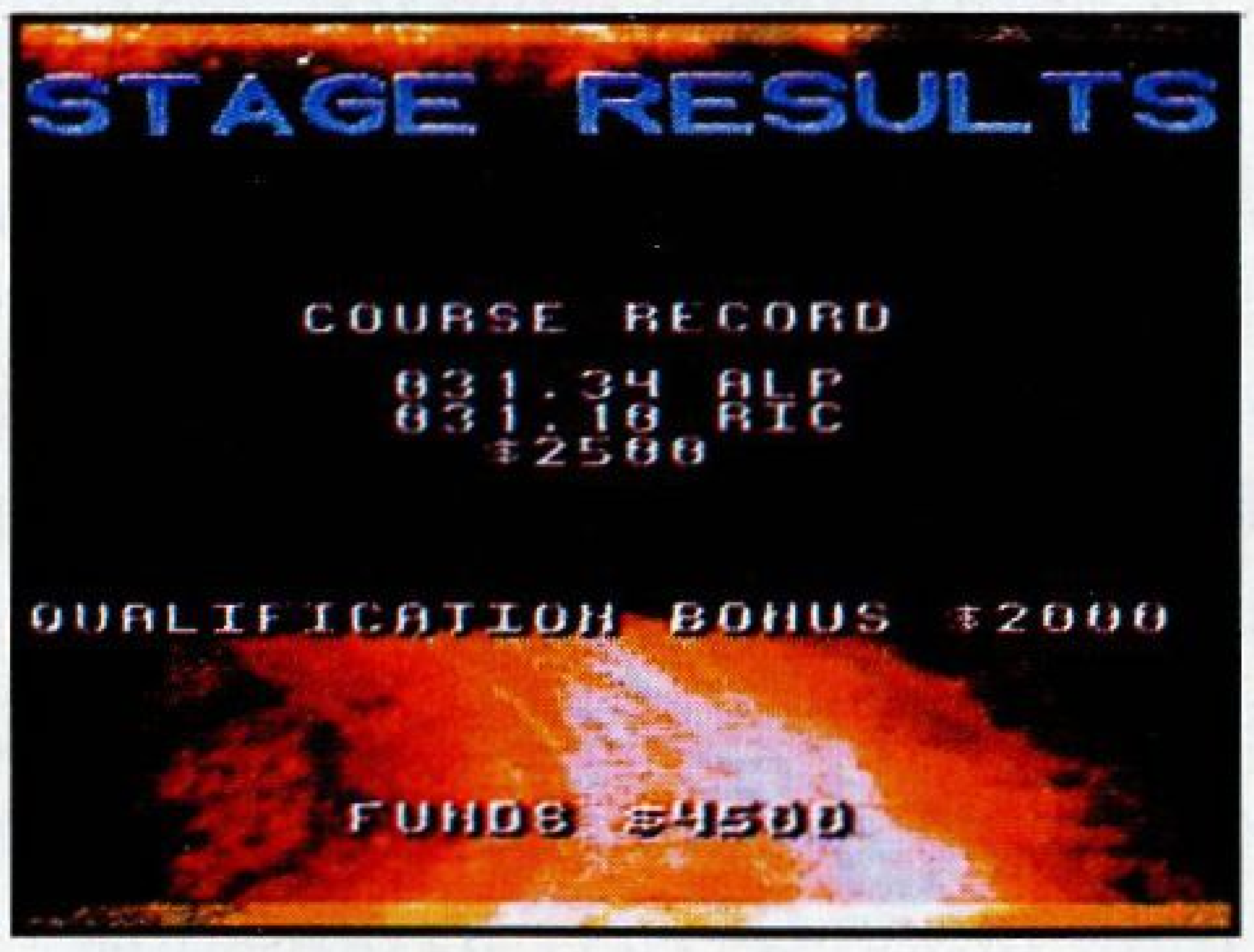
Penalties

Hitting a cone incurs a 0.5 second penalty - you have been warned!

Weather and Visibility

Climatic conditions and the time of day vary dramatically from race to race, affecting car handling and response. You will need to take note of these conditions and adjust your driving accordingly.

Stage Results



```
STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.10 RIC
$2500

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4500
```

At the end of each course the Stage Results screen will be displayed. Prize money is awarded when you qualify, plus bonuses if you break the course record or beat the computer-controlled car on Rally Cross sections. When you have revelled in the glory for a while press any button to move on.

The Chequered Flag

If you go all the way and win all 48 stages you will be crowned Power Drive World Champion.

Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

Credits

Programming

Tony Pomfret & Kent Murray
Editors: Jim Bagley

Graphics

Paul Broadbent, Simon Street & Andy Dixon

Music

Kev Bruce

Director

Keith Robinson

Quality Control

Mark T. & Rich Holdsworth
Gary, Paul, Pete, Nat, Jermaine, John, Patrick & Steve

Associate Producer

Rob Palfreman

Producer

Stuart Hibbert

Special thanks to Tony Higgins of The Forest Experience.

Cars used with the kind permission of the following;

Brigden Coultes Motorsport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

©1994 Rage Software Ltd
Developed by Rage Software Ltd
©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Published by U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd

U.S. GOLD HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game.

However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week.

This line also includes information on new releases, promotions and events!

CALL NOW ON

0839 654 250

This service is provided by U.S. Gold Ltd,
Cuckoo Wharf, Lichfield Road, Aston,
Birmingham B6 7SS. Tel. 021 326 6418.

Please obtain permission to call from the person who pays the bill.

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute all other times (maximum charge £2.45). Prices and games featured on this service correct at time of going to press (Sept. 1994). U.S. Gold reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice. If in any doubt contact U.S. Gold Customer Services for full details of current charges and contents.

*Available in the UK only

Table des Matieres

Démarrer 12

Faites vrombir les moteurs 12

Le Défi 13

Sélection de la langue 13

Menu principal 14

  Commandes 14

  Options 15

Partie à un joueur 15

Partie à plusieurs joueurs 15

Les voitures 16

Sélectionner votre première voiture 16

Dégâts 16

Reprise de votre véhicule 17

Lieu 17

Bonus 17

Pénalisation 18

Temps et visibilité 18

Résultats de l'étape 18

Le drapeau à damier 18

Démarrer

1. Vérifiez que votre Super NES™ est éteint.
2. Branchez la manette multidirectonnelle dans le port n°1 du Control Deck.
3. Insérez la cartouche de jeu Power Drive dans votre Super NES™. Appuyez fermement pour maintenir la cartouche en place. AVERTISSEMENT: Ne tentez jamais d'introduire ou de retirer une cartouche de jeu lorsque votre Super NES™ est allumé.
4. Allumez votre Super NES™, appuyez sur n'importe quelle touche pour que l'écran Language Selection s'affiche.

Faite vrombir les moteurs...

Le Championnat du Monde Power Drive comprend 48 étapes individuelles et se déroule dans huit pays. Sur chaque étapes vous sont imposées diverses conditions de course afin de mettre vos talents de coureur à rude épreuve.

Epreuve 1

Lieu: Monté-Carlo

Climat: Sec en général, verglas/ chute de neige occasionnels

Piste: Asphalte

Terrain: Route de montagne/ rochers

Epreuve 2

Lieu: Kenya

Climat: Chaud/sec

Piste: Asphalte/gravier fin

Terrain: Désert (oasis occasionnels)

Epreuve 3

Lieu: Suède

Climat: Verglas/neige

Piste: Gravier

Terrain: Chemin forestier

Epreuve 4

Lieu: Corse

Climat: Pluie

Piste: Asphalte

Terrain: Route de montagne/rochers

Epreuve 5

Lieu: Arizona

Climat: Chaud/sec

Piste: Asphalte/gravier

Terrain: Route caillouteuse/désert

Epreuve 6

Lieu: Finlande

Climat: Frais/sec

Piste: Gravier

Terrain: Régions de forêts/lacs

Epreuve 7

Lieu: Australie

Climat: Chaud/humide

Piste: Sable/gravier

Terrain: Chemin forestier/étendue semi-désertique

Epreuve 8

Lieu: Grande Bretagne

Climat: Froid/pluie/verglas/neige/ brouillard

Piste: Gravier

Terrain: Chemin forestier

Votre course autour du monde est composée de Etapes spéciales (tests de temps), de Rally Cross et de tests d'habileté qui ont pour but d'évaluer votre capacité d'adaptation au volant.

Etape spéciale:

Course contre la montre sur un parcours déterminé préalablement (du point A au point B).

Rally Cross:

Parcours dangereux semés d'embûches contrôlées par l'ordinateur.

Test d'habileté:

Parcours spécialement conçus pour tester vos capacités de coureur. Vous devez exécuter des manœuvres spécifiques en évitant d'être pénalisé(e).

Le Défi

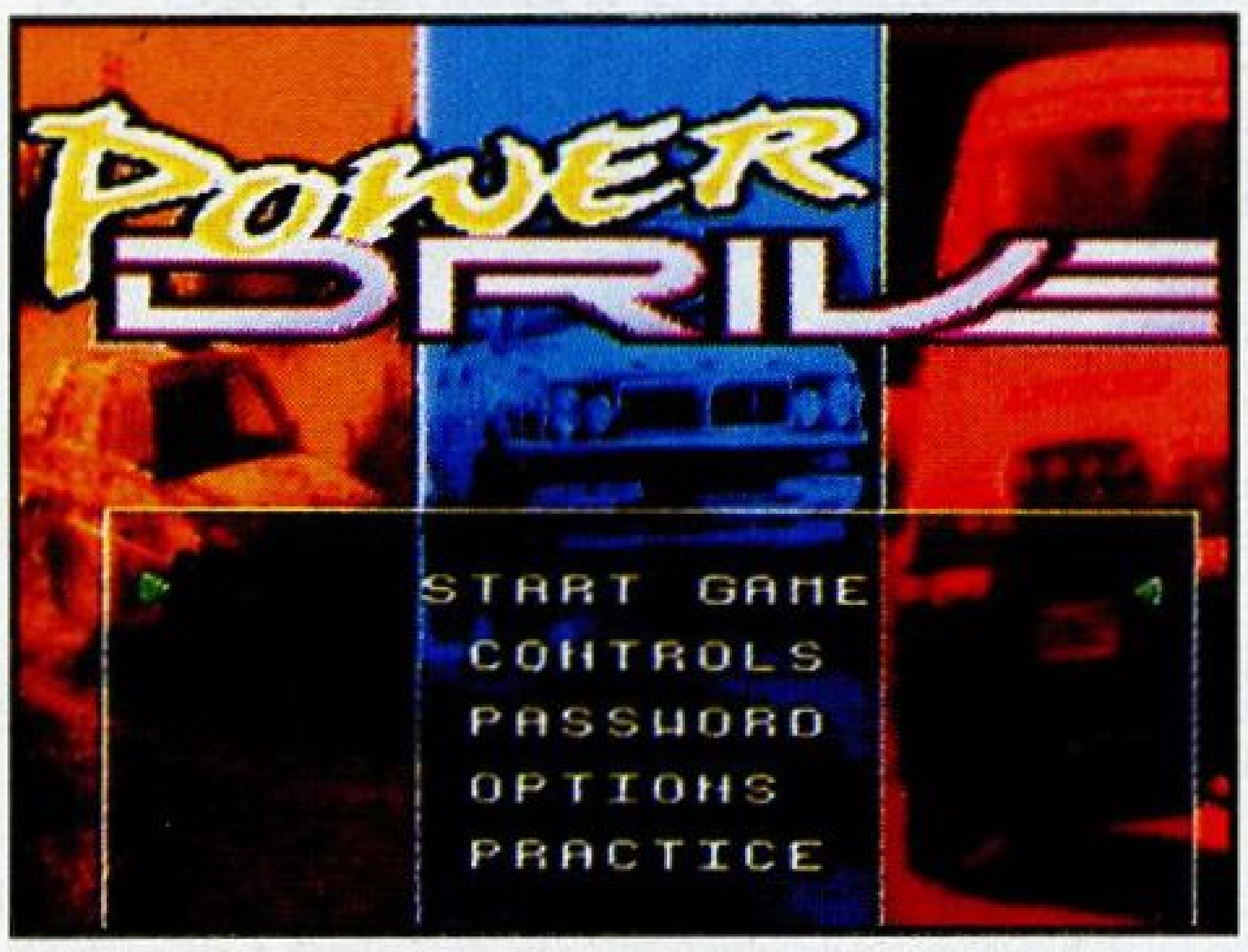
Votre objectif final est d'achever le Championnat au volant d'une des voitures très puissante du groupe 1. Avant le départ, il vous est versé assez de fonds pour l'achat d'une voiture du groupe N. C'est en remportant les étapes de façon régulière que vous pouvez renflouer vos caisses et faire reprendre votre voiture pour un modèle plus puissant. Mais vous devez garder les fonds nécessaires à payer les frais de participation et d'entretien du véhicule.

Sélection de la langue

Choisissez votre texte de jeu en anglais, français, allemand, espagnol ou portugais (brézilien) et appuyez sur n'importe quelle touche pour valider votre choix. Si vous faites une erreur de sélection, éteignez votre Super NES™ et recommencez l'opération.

Menu principal

Pour sélectionner une option, déplacez la manette multidirectonnelle en haut ou en bas sur le Menu principal, puis appuyer sur n'importe quelle touche pour valider votre choix.



Commandes

Faites votre choix entre la méthode de commande "directional" (directionnelle) et "rotational" (de rotation) en appuyant sur n'importe quelle touche pour passer de l'une à l'autre.

Commande "directional":

La voiture se déplace dans la direction choisie sur la manette multidirectonnelle.

Commande "rotational":

Déplacez la manette multidirectonnelle à droite ou à gauche pour diriger la voiture.

Nota Bene: Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule méthode de commande. Vous devez donc vous mettre d'accord sur la méthode sélectionnée dans le cas d'une partie à plusieurs joueurs.

Vous pouvez aussi modifier la configuration des boutons. Sélectionnez une fonction, puis appuyez sur le bouton de votre choix (A, B, X ou Y) pour lui attribuer son rôle.

A	**Freinage**
B	**Accélération**
Y	**Vitesses**
X	**Marche arrière**

(Seulement disponible à partir de la première vitesse.)

START ***Pause***

(Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.)

Votre voiture est conçue pour réagir de la même façon qu'une vraie voiture de rallye. Une fois habitué(e) à ces réactions, un peu d'entraînement suffira à vous faire maîtriser les manœuvres suivantes:

Virage-pendule

Lorsque vous vous trouvez dans un virage très serré, faites un écart par rapport au virage puis rabattez-vous au moment critique. L'arrière de la voiture dérape, les pneus n'adhérant plus à la route, ce qui vous permet d'emballer le moteur au maximum. Pour être maîtrisée à la perfection, cette méthode exige un grand entraînement.

Virage-frein à main

Dans un virage en épingle à cheveux, freinez au moment d'aborder le tournant. Les quatre pneus perdent ainsi leur adhérence à la route et la voiture dérape dans le virage, suivant la meilleure trajectoire possible.

Dérapage

Effectuez des dérapages en tournant brusquement dans une série de virages en épingle à cheveux (méthode identique à celle du **virage-pendule** sans écart par rapport au virage).

Mot de passe

Dans une partie à un joueur, un Mot de passe vous est donné à l'issue de chaque étape, pour chaque épreuve (à l'exception de l'épreuve 1). Tapez le Mot de passe qui convient pour reprendre le jeu à partir du niveau de votre choix. Sélectionnez chaque lettre en dirigeant la manette multidirectonnelle en haut ou en bas et appuyez sur n'importe quelle touche. Puis appuyez sur le bouton START pour valider le Mot de passe. S'il est est incorrect, le Menu principal s'affiche.

Nota Bene: En cas d'erreur, déplacez la manette multidirectonnelle à droite ou à gauche, puis corrigez.

Options

Musique	ON/OFF
Son FX	ON/OFF
Indications	ON/OFF
Flèches directionnelles d'avertissement	
Joueurs	1-8

Entraînement

Il est recommandé de régler votre conduite avec minutie avant la première course. Déplacez la manette à droite ou à gauche pour sélectionner un parcours (normal, de nuit, sous la pluie, la neige ou avec verglas), appuyez sur n'importe quelle touche pour valider votre choix, puis partez faire un tour en Mini Cooper S. Lorsque vous vous sentez prêt(e) (le temps n'est pas limité), garez la voiture dans la boîte SORTIE qui se trouve en bout de piste à droite.

Si vous ne sélectionnez pas d'option du Menu principal, une partie de démonstration se déclenche automatiquement. Appuyer sur n'importe quelle touche pour revenir au Menu prinicpal.

Partie à un joueur

Lors d'une partie à un joueur normale, vous ne pouvez accéder à l'étape suivante si vous ne respectez pas le temps limite fixé pour la course. Dans ce cas, essayez à nouveau jusqu'à ce que vous soyiez qualifié(e) ou à cours de fonds.

Partie à plusieurs joueurs

Affrontez vos amis pour le titre de champion. A la différence d'une partie à un joueur, vous pouvez participer à une course même si vous n'avez pas été qualifié(e) dans l'épreuve précédente. Mais vous ne pouvez remporter ni les points ni l'argent du prix de cette course.

A la fin de chaque étape, s'affiche un écran de classement des joueurs.

Les points sont attribués comme indiqué ci-dessous:

1er	5
2ème	4
3ème	3
4ème	2
5ème	1
6ème/7ème/8ème	0
Non qualifié	0

Nota Bene: Le Mot de passe n'est pas valable en mode plusieurs joueurs.

Les voitures

Six voitures correspondant à trois niveaux de compétition différents sont disponibles. Chacune se conduit de façon différente (virages, tenue de route etc.). L'entretien des véhicules les plus performants est plus coûteux.

Group N

Mini Cooper S
Fiat Cinquecento Turbo

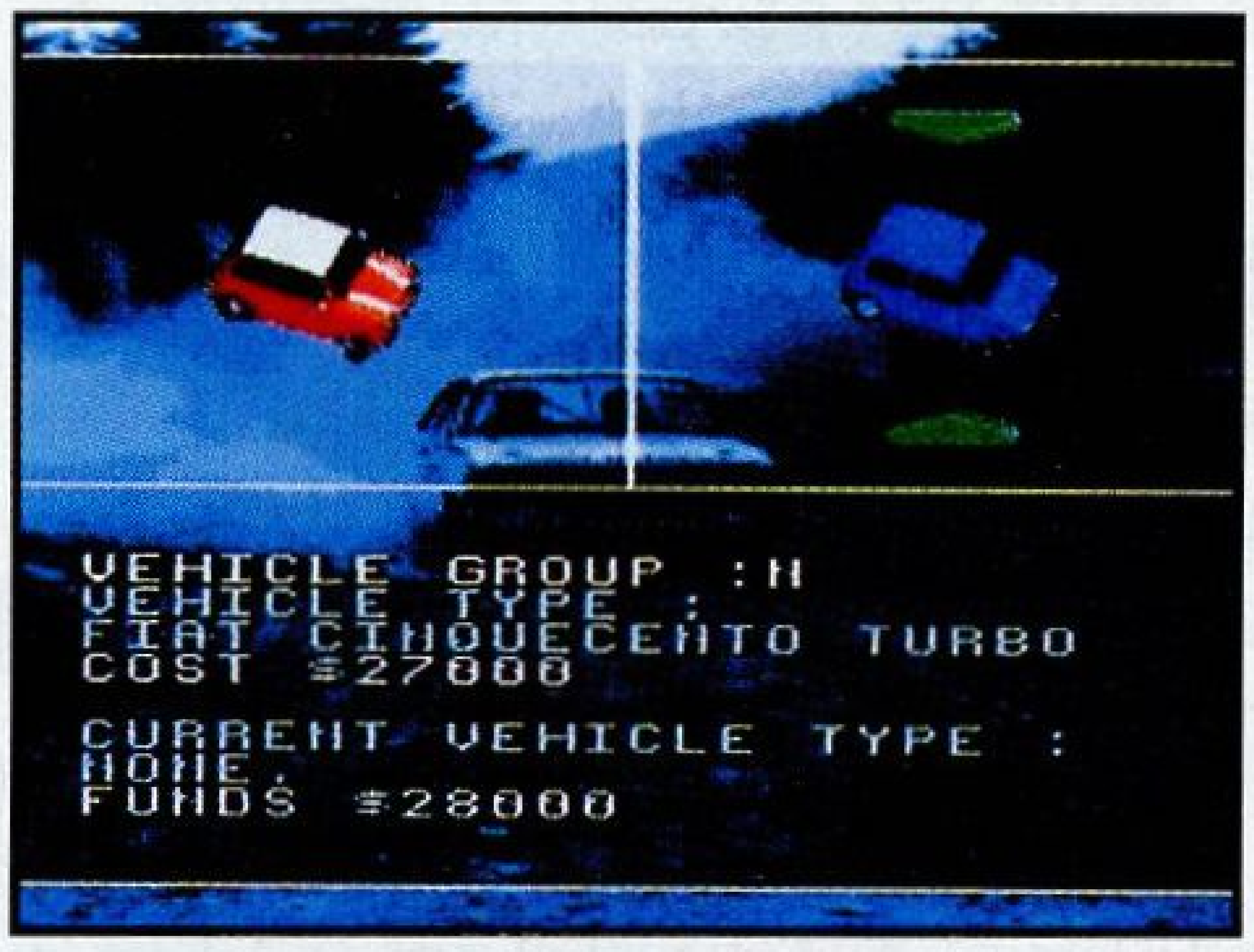
Group 2

Vauxhall Astra 16V GTi
Renault Clio Williams

Group 1

Ford Escort Cosworth
Toyota Celica

Selectionner votre premiere voiture



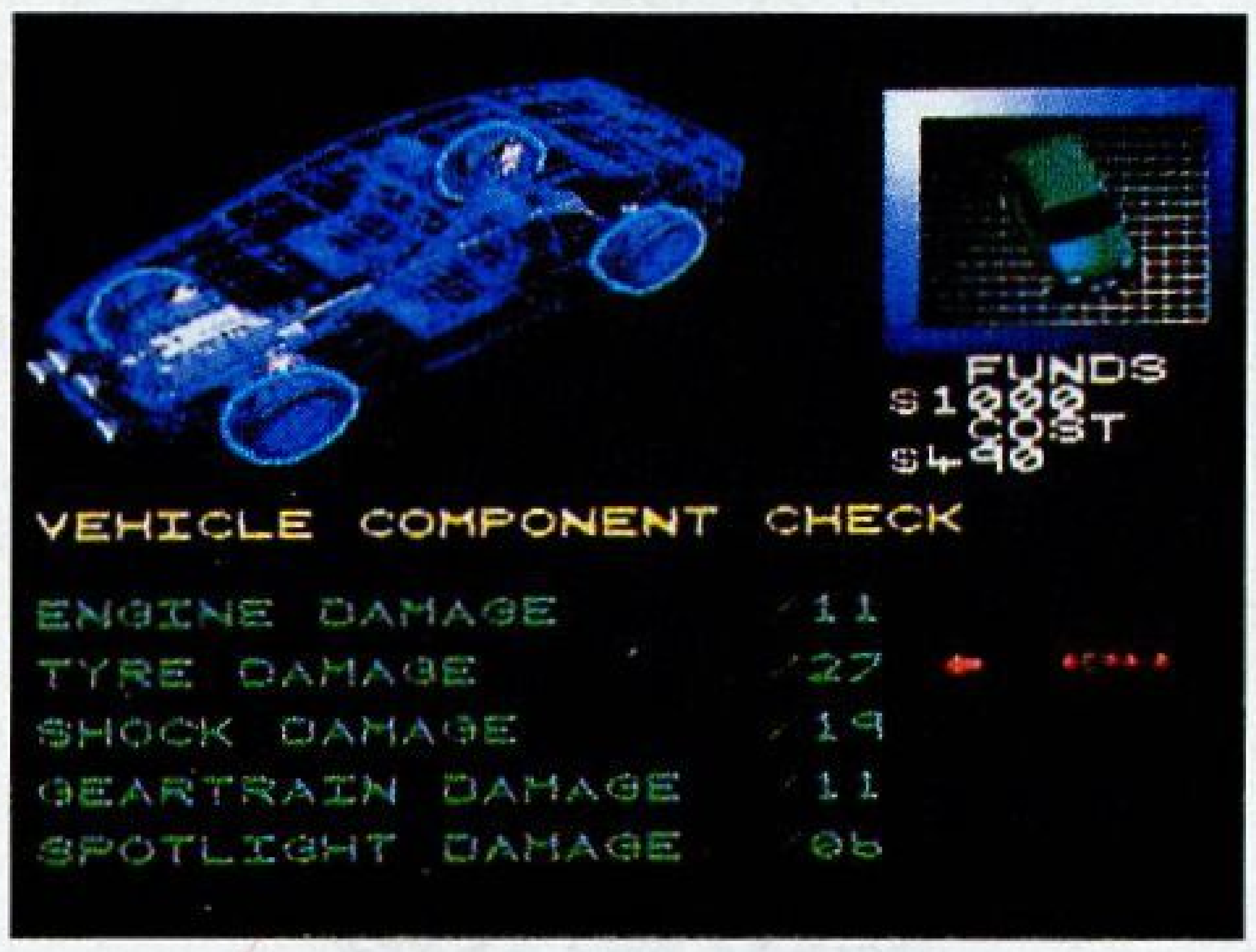
```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

Au départ vous possédez $ 28 000 ce qui suffit à l'achat d'une voiture du groupe N. Déplacez la manette multidirectonnelle de gauche à droite pour passer de la Mini à la Fiat et de bas en haut pour changer la couleur de votre véhicule. Une fois satisfait(e) de votre choix, appuyez sur le bouton SELECT (appuyez à nouveau si vous changez d'avis). Puis appuyez sur le bouton START pour continuer.

Dégâts

Les voitures de rallye sont solides, certes, mais les pistes le sont encore plus. Les dégâts dûs aux collisions et à une conduite imprudente entraînent une détérioration du maniement et de l'état général de votre véhicule. Vous pouvez le faire réparer à la fin de chaque étape (si vous en avez les moyens).

Réparation des dégâts

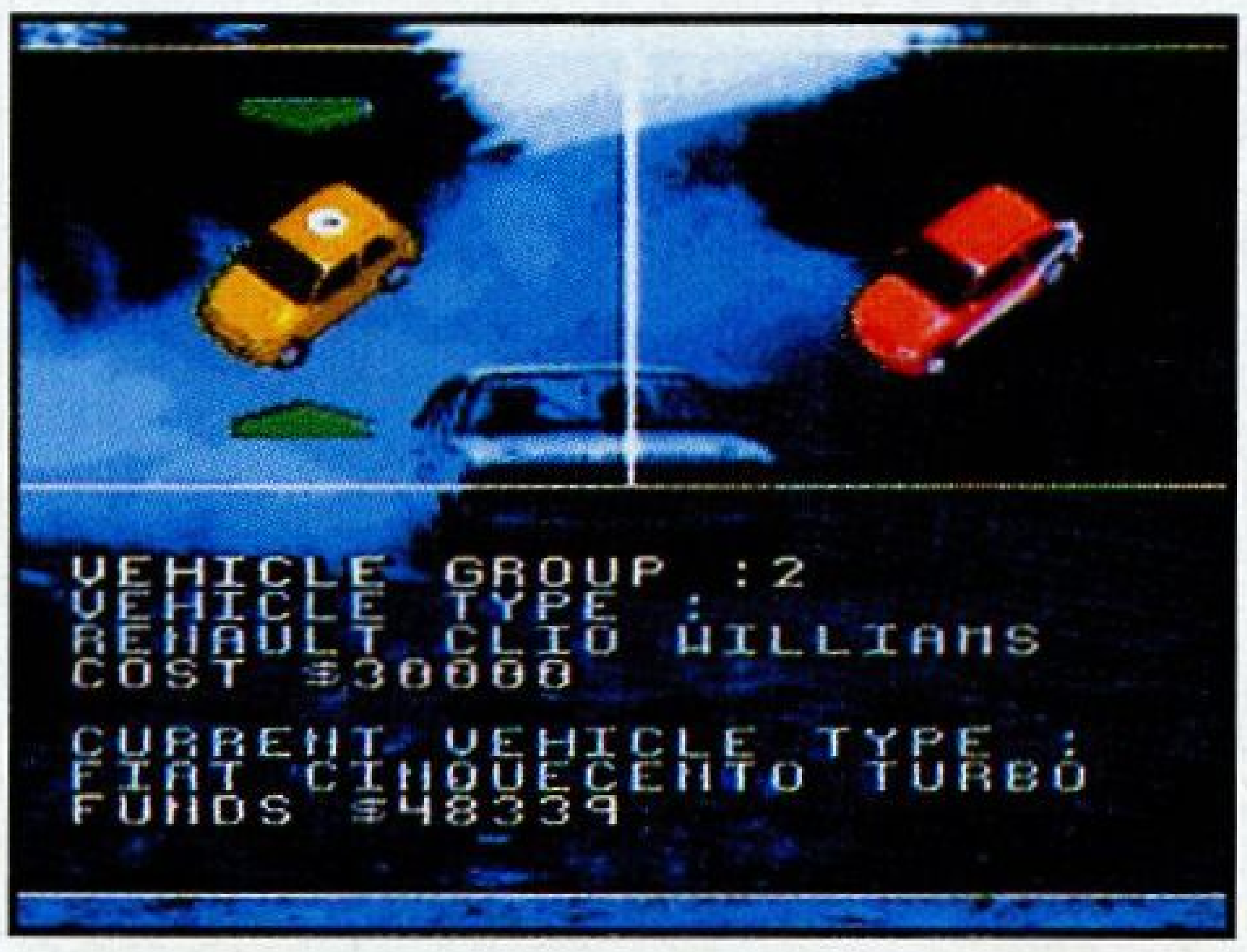


```
FUNDS
$1000
COST
$490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE       11
TYRE DAMAGE         27
SHOCK DAMAGE        19
GEARTRAIN DAMAGE    11
SPOTLIGHT DAMAGE    06
```

L'écran Réparation des dégâts n'apparaît que si votre voiture a subi un accident lors de la course. Pour la réparation du véhicule, déplacez la manette multidirectonnelle vers le haut ou le bas pour choisir une pièce. Appuyez sur A/B/X/Y pour une réparation partielle ou sur le bouton SELECT pour une réparation totale. Une fois la voiture remise en état de marche (ou vos fonds épuisés), appuyez sur le bouton START pour reprendre le jeu.

Nota Bene: L'état de votre véhicule influe fortement sur vos preformances. Il est donc conseillé de le maintenir en parfaite condition (si vous possédez les fonds nécessaires).

Reprise de votre véhicule



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

Si vous économisez suffisamment, vous pouvez faire reprendre votre voiture. Les voitures du groupe 2 peuvent être achetées à partir de l'épreuve 3 et les voitures du groupe 1 à partir de l'épreuve 6.
Lorsque vos fonds sont assez élevés, l'écran Sélectionner de Voiture apparaît (Appuyez sur le bouton START si vous ne souhaitez pas faire d'achat). Choisissez votre nouvelle voiture suivant la même méthode utilisée lors du choix du premier véhicule (voir **"Sélectionner votre première voiture"**) et appuyez sur le bouton START pour continuer le jeu.

Lieu

Avant chaque course s'affiche l'écran Lieu indiquant les conditions météorologiques, le moment de la course (nuit/jour) et les frais de participation. Si vous n'avez pas les fonds nécessaires à couvrir vos frais de participation, la partie est terminée et le Menu principal apparaît. Si vous possédez les fonds requis, appuyez sur n'importe quelle touche pour démarrer la course.

Bonus

Des Pick-ups sont parsemés au hasard sur chaque parcours. Vous les obtenez en roulant dessus.

Argent: ajoute $250 à vos fonds.

Nitrate: augmente momentanément votre vitesse.

Temps: arrête le chronomètre pendant 5 secondes.

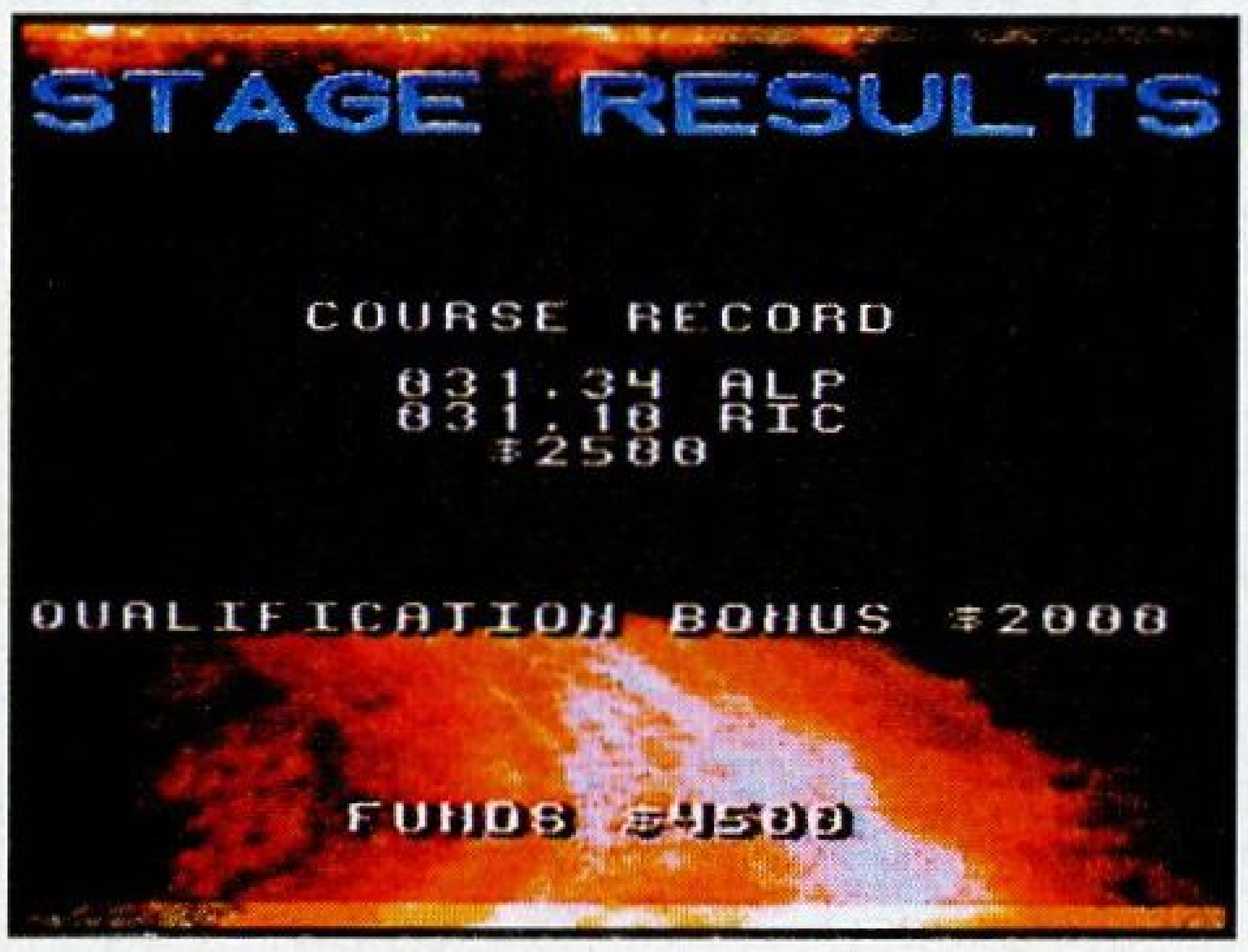
Pénalisation

Heurter un cône de signalisation vous retarde de 1/2 seconde. Vous voilà avertis!

Temps et visibilité

Les conditions climatiques et le moment de la journée varient énormément d'une course à l'autre et ont des répercussions sur le maniement et la réaction du véhicule. Vous devez prendre conscience de ces conditions et ajuster votre conduite en conséquence.

Résultats de l'étape



STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.10 RIC
$2500

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4500

A la fin de chaque parcours, l'écran Résultats de l'étape apparaît. L'argent du prix vous est remis quand vous vous qualifiez et vous avez droit à un bonus si vous battez le records sur ce parcours ou la voiture contrôlée par l'ordinateur dans les sections Rally Cross. Une fois que vous avez assez fêté votre succès, appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.

Le drapeau à damier

Si vous allez jusqu'au bout et remportez les 48 étapes, vous êtes sacré Champion du Monde du Power Drive.

Limitation de Garantie

U.S. GOLD se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans avertissement préalable.
U.S. GOLD ne donne en aucun cas de garantie, explicite ou implicite, en ce qui concerne ce produit manufacturé, sa qualité et sa valeur commerciale. Si le produit lui-même (non pas le programme software qui est fourni "tel quel") s'avère défectueux pendant la période de 90 jours de la garantie, veuillez le retourner au lieu de vente dans ce même état. Pour que cette garantie soit valide, veuillez joindre une preuve d'achat.

Véhicules cités grâce à l'aimable autorisation de:

Bridgen Coultes Monosport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

Inhoud

Het starten van uw systeem 20

Start uw motoren 20

De uitdaging 22

Taalkeuze 22

Hoofdmenu 22

Besturing 23

Keuze 23

Enkelspel 24

Groepspel 24

De wagens 24

Keuze van uw eerste wagen 25

Schade 25

Uw wagen vervangen 26

Locatie 26

Assistentie 26

Bestraffingen 26

Weer en zicht 26

Etapperesultaten 26

De eindstreep 27

Het starten van uw systeem

1. Uw Super NES™ moet uitgeschakeld zijn.
2. Sluit de handbesturing aan op poort nr. 1 van het apparaat.
3. Plaats de Power Drive cassette in uw Super NES™.
Druk tot de cassette goed in zijn plaats zit.
Waarschuwing: Nooit de cassette verwijderen of installeren als het apparaat aan staat.
4. Zet nu het apparaat aan. Druk op een willekeurige toets en de Taalkeuze verschijnt.

Start uw motoren...

Het Power Drive Wereldkampioenschap bestaat uit 48 etappes in 8 landen.
Iedere ronde heeft zijn eigen gevarieerde racecondities, om het uiterste van uw rijvaardigheid te vergen.

1e ronde

Locatie: Monte Carlo

Klimaat: Hoofdzakelijk droog, af en toe ijs/sneeuw

Wegdek: Asfalt

Terrein: Bergachtig, rotsachtige weg

2e ronde

Locatie: Kenya

Klimaat: Heet/droog

Wegdek: Asfalt/zandig grind

Terrein: Woestijn (af en toe een oase)

3e ronde

Locatie: Zweden

Klimaat: IJs/sneeuw

Wegdek: Grind

Terrein: Bosweg

4e ronde

Locatie: Corsica

Klimaat: Nat

Wegdek: Asfalt

Terrein: Bergachtig, rotsachtige weg

5e ronde

Locatie: Arizona

Klimaat: Heet/droog

Wegdek: Asfalt/grind

Terrein: Rotsachtige weg/woestijn

6e ronde

Locatie: Finland

Klimaat: Koel/droog

Wegdek: Grind

Terrein: Bos/meren gebied

7e ronde

Locatie: Australië

Klimaat: Heet/benauwd

Wegdek: Zand/grind

Terrein: Struikachtige/bosweg

8e ronde

Locatie: Groot Brittannië

Klimaat: Koud/nat/ijs/sneeuw/mist

Wegdek: Grind

Terrein: Bosweg

U gaat in speciale etappes tijdritten, terreinritten en vaardigheids-tests over de wereld racen, om uw veelzijdigheid achter het stuur te meten.

Speciale etappe

Een strijd tegen de klok over een vooraf bepaalde route (van A naar B).

Terreinrit

Gevaarlijke circuits met hinderlijke computer gestuurde tegenstanders.

Vaardigheidstest

Speciaal ontworpen koersen voor het testen van uw rijvaardigheid. Voltooi de opgegeven manoeuvres, zonder penalties (bestraffingen) te krijgen.

De uitdaging

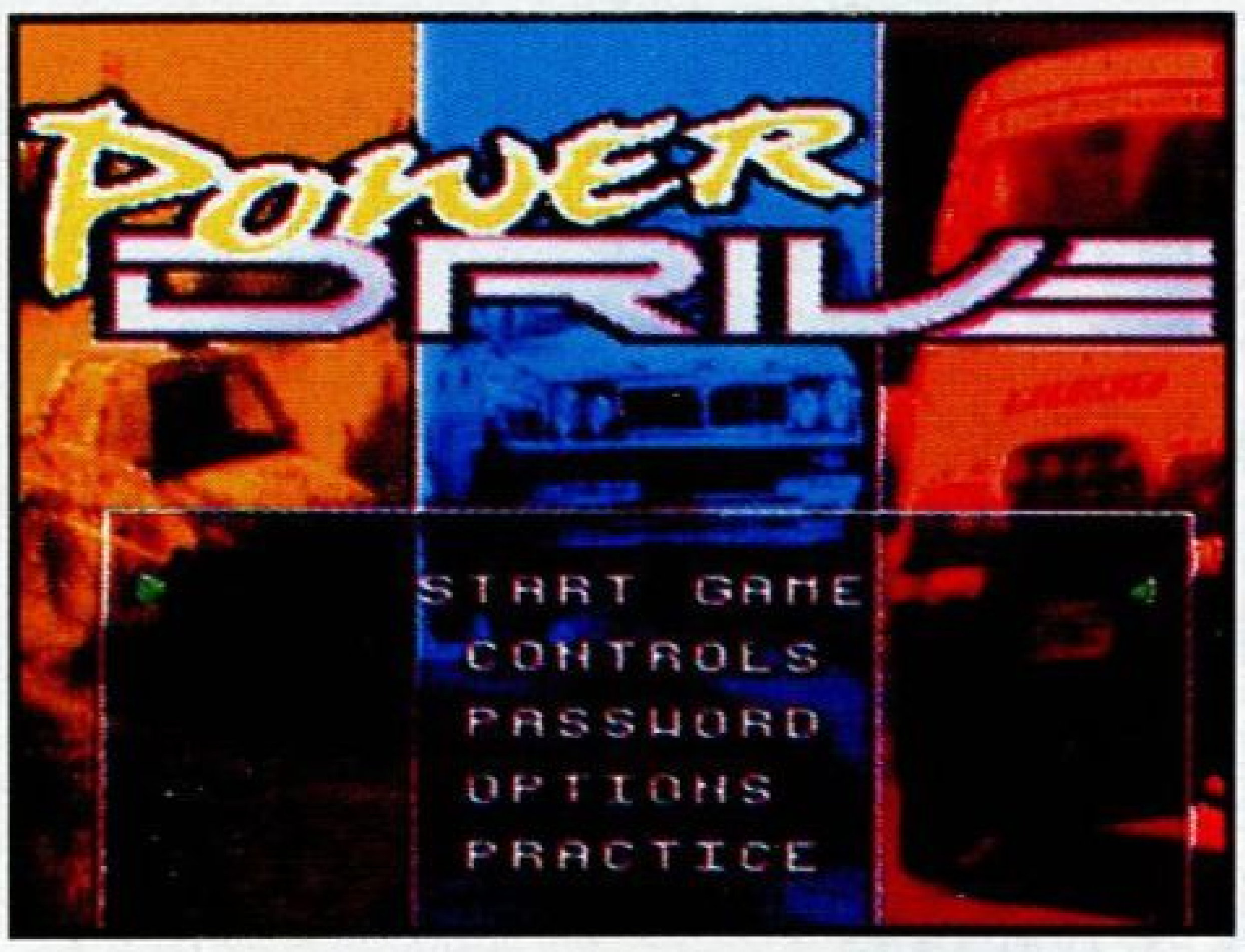
Uw belangrijkste doel is het voltooien van het hele kampioenschap in de snelste Groep 1 wagen.
Voordat u begint, krijgt u genoeg kapitaal om een Groep N wagen te kopen.
U vergroot het kapitaal, door het regelmatig voltooien van evenementen en hierdoor kunt u een snellere inruil wagen bemachtigen. Maar u moet wel wat bewaren voor entreegelden en onderhoud.

Taalkeuze

Kies Engels, Frans, Duits, Spaans, of Portugees (Braziliaans) als speltekst en druk een willekeurige toets om te beginnen. Als u een verkeerde keuze maakt, moet u de Super NES™ uitschakelen en opnieuw beginnen.

Hoofdmenu

Beweeg UP/DOWN (OP/NEER), om een keuze te maken en druk dan een willekeurige toets om verder te gaan.



Besturing

Kies tussen Directional en Rotational besturingsmethodes door een willekeurige toets te drukken en selecteer zodanig.

Directional: De wagen beweegt in de richting van de gedrukte toets.

Rotational: gebruik LINKS/RECHTS om de wagen te besturen.

Opmerking: Er kan maar één bedieningsmethode geselecteerd worden, dus verzeker u zelf ervan dat iedereen het eens is, wanneer meerdere spelers deelnemen.

U kunt ook de functie van een toets veranderen; kies een functie en druk de gekozen toets (A, B, X of Y).

A	**Rem**
B	**Gas**
Y	**Vooruit versnelling**
X	**Achteruit versnelling**

(kan alleen vanuit de lage vooruit versnelling geselecteerd worden)

Start *Pauze*

(druk nogmaals om verder te gaan)

Uw wagen is geprogrammeerd om net als een echte rallywagen op deze besturing te reageren.

Zo gauw u aan deze reacties gewend bent, kunt u met een beetje oefenen de volgende manoeuvres te lijf gaan.

Slingerdraai

In een scherpe bocht, stuur tegen de bocht in en gooi dan op het juiste moment het stuur weer in de juiste richting, zodat de achterkant van de wagen naar buiten slingert doordat de achterwielen het contact met de weg verliezen. Hierdoor kunt u de motor op de hoogste toeren laten draaien. Veel oefening wordt vereist om deze manoeuvre onder de knie te krijgen.

Handremdraai

In een haarspeldbocht, moet u hard remmen zo gauw u de bocht in stuurt. Alle wielen zullen hierdoor het contact met de weg verliezen, zodat u op de beste lijn om de bocht slipt.

Snelle slip

Slip door een reeks scherpe en snelle bochten, door hard op iedere bocht in te sturen (net als een Slingerdraai zonder tegen de bocht in te sturen).

Parool

Gedurende enkelspel, krijgt u een parool aan het einde van de eerste etappe in iedere ronde, (behalve de 1e ronde).

Door het intoetsen van het juiste parool, kunt u vanaf ieder gewenst punt in het spel opnieuw beginnen.

Beweeg UP/DOWN (OP/NEER) en druk de gewenste letter, waarna u START drukt om het parool in te voegen. Als uw parool onjuist is belandt u terug bij het Hoofdmenu.

Opmerking: Als u een fout maakt, beweeg dan LINKS/RECHTS om deze te corrigeren.

Keuze

Muziek	AAN/UIT
Geluidseffecten	AAN/UIT
Gids	AAN/UIT
waarschuwende richtinggevende pijlen	
Spelers	1-8

Oefenen

Het is aanbevolen dat u zich voorbereidt op de oefenbaan, voordat u met de eerste race begint.
Beweeg LINKS/RECHTS om een circuit te kiezen (normaal, regen of sneeuw/ijs), druk op een willekeurige toets voor bevestiging en maak dan een ritje in de Mini Cooper S.
Wanneer u zich bekwaam genoeg voelt (er is geen tijd beperking), brengt u de wagen tot stilstand in het uitgangshokje, dat zich rechts onder het circuit bevindt. Als u geen keuze maakt van het Hoofd menu dan volgt het spel een automatische demonstratie.
Druk op een willekeurige toets om naar het Hoofdmenu terug te keren.

Enkelspel

Tijdens het normale enkelspel, kunt u pas aan de volgende etappe beginnen wanneer u het vorige evenement binnen de bepaalde tijd beperking voltooid heeft.
Als u zich niet kwalificeert, blijf het dan proberen tot dat u succes heeft of zonder kapitaal komt te zitten.

Groepspel

Race tegen uw vrienden voor het bezit van het kampioenschap.
In tegenstelling met het Enkelspel, kunt u zonder kwalificatie toch in de volgende ronde meerijden maar u zult geen punten of prijsgeld voor die laatste ronde krijgen.
Een scherm met de resultaten verschijnt aan het einde van iedere etappe.

De punten verdeling is als volgt:

1e	**5**
2e	**4**
3e	**3**
4e	**2**
e	**1**
6e/7e/8e	**0**
. Geen kwalificatie	**0**

Opmerking: Er is geen parool tijdens een groepspel.

De wagens

Zes wagens zijn voorhanden, in drie groep classificaties.
Het rijgedrag verschilt (wendbaarheid, stabiliteit, enz.) en wagens uit een hogere groep kosten meer in onderhoud.

Groep N

Mini Cooper S
Fiat Cinquecento Turbo

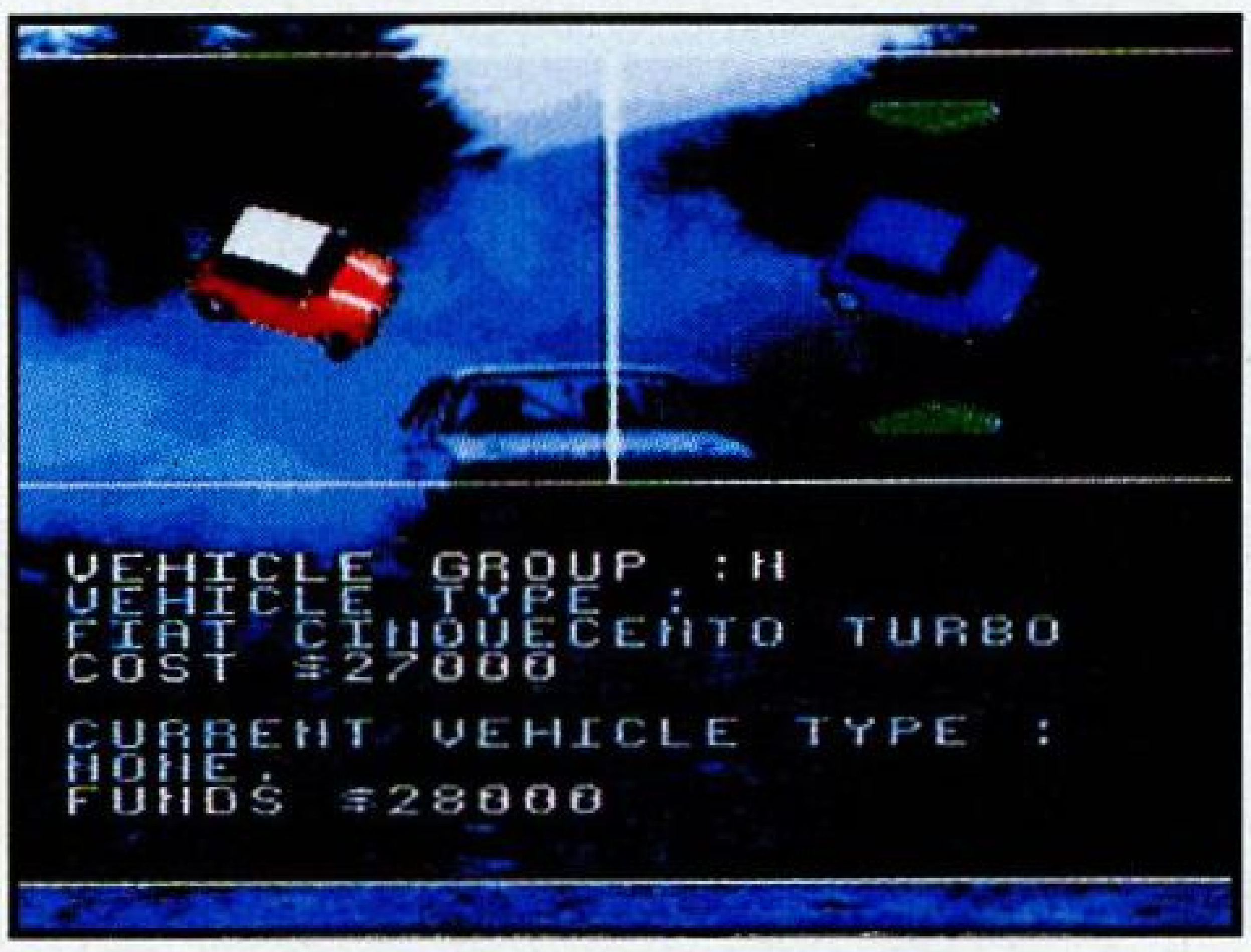
Groep 2

Vauxhall Astra 16v GTi
Renault Clio Williams

Groep 1

Ford Escort Cosworth
Toyota Celica

Keuze van uw eerste wagen



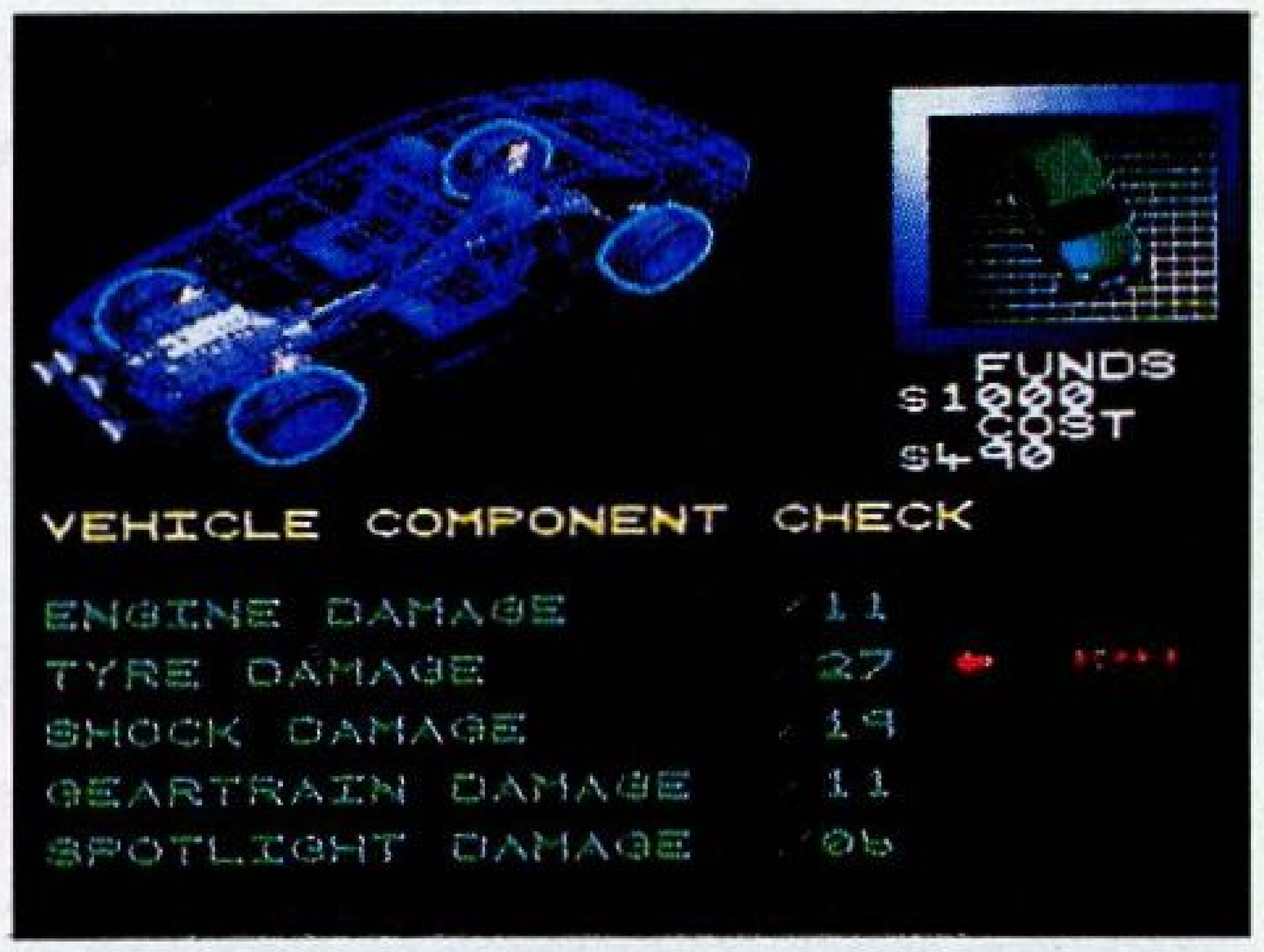
```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

U begint met $28.000 - genoeg om een Groep N wagen te kopen.
Beweeg LINKS/RECHTS om van de Mini naar de Fiat te springen en OP/NEER om de kleur te veranderen.
Als u tevreden bent, druk dan KEUZE (druk nogmaals als u zich bedenkt) en druk START om verder te gaan.

Schade

Rallywagens zijn degelijk gebouwd, maar de circuits zijn vaak genoeg toch de winnaar.
Schade wordt opgelopen als u een ongeluk krijgt of roekeloos rijdt. Dit heeft tot gevolg dat de besturing en de conditie van de wagen geleidelijk slechter worden.
U kunt reparaties verrichten aan het einde van iedere etappe - als u hiervoor genoeg kapitaal heeft.

Schade reparaties

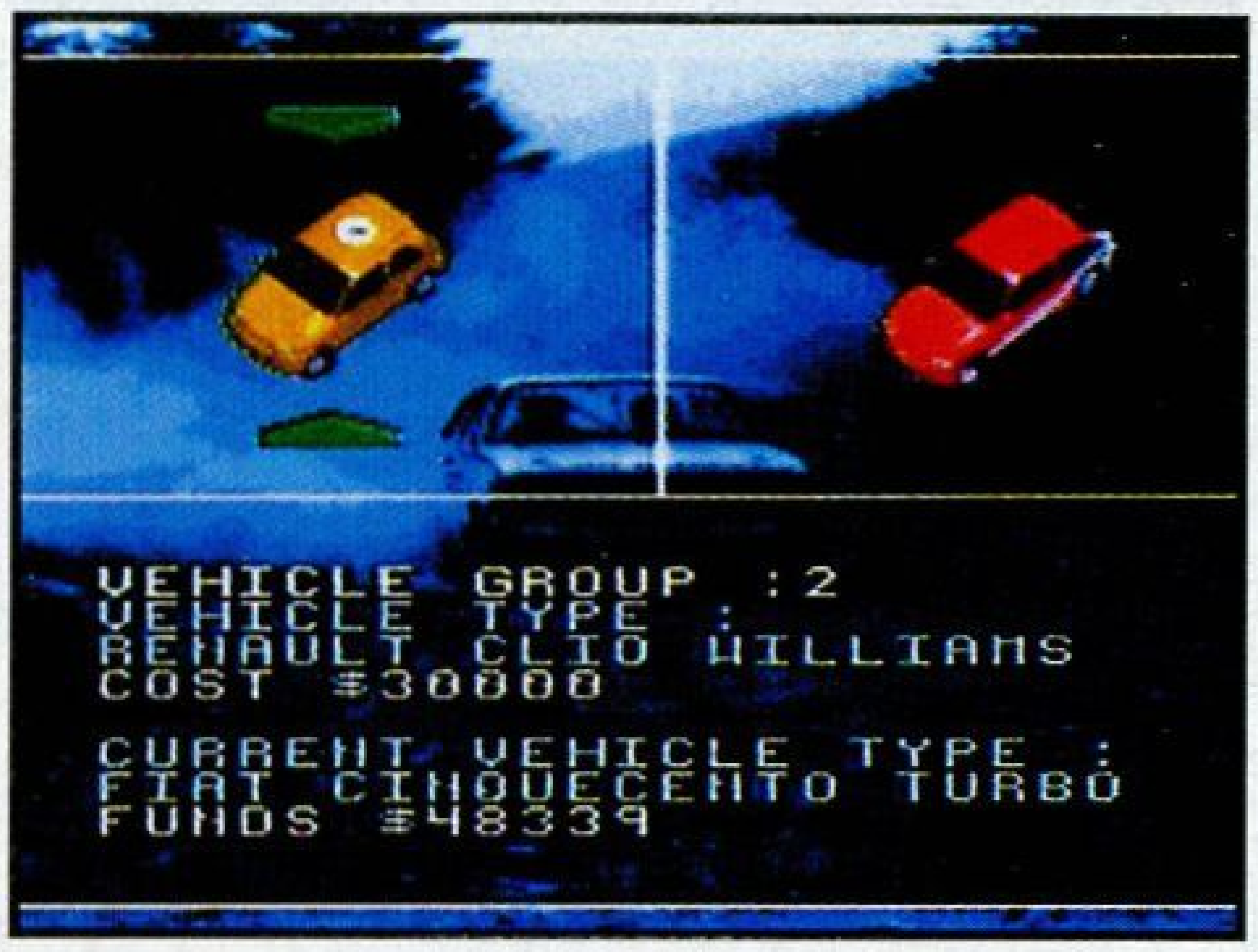


```
                                FUNDS
                              $1000
                                COST
                              $490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE              11
TYRE DAMAGE                27
SHOCK DAMAGE               19
GEARTRAIN DAMAGE           11
SPOTLIGHT DAMAGE           06
```

Het scherm met Schade reparaties verschijnt niet als uw wagen de race zonder schade heeft overleeft.
Om uw wagen te onderhouden, beweeg OP/NEER om een onderdeel te kiezen en druk dan A/B/X/Y voor een gedeeltelijke reparatie, of KEUZE voor een complete reparatie.
Zo gauw u tevreden bent met de reparatie van uw wagen (of zonder kapitaal zit), druk u START om verder te gaan.

Opmerking: De conditie van uw wagen beïnvloed de prestatie. Het is dus aanbevolen deze zo goed mogelijk te onderhouden.
(als kapitaal voorhanden is)

Uw wagen vervangen



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

Als u genoeg kapitaal vergaard, kunt u uw wagen vervangen;
Groep 2 wagens kunnen vanaf de 3e ronde en Groep 1 wagens vanaf de 6e ronde vervangen worden.
Zo gauw u voldoende kapitaal heeft, verschijnt het scherm met de wagenkeuze (druk op START als u geen aankoop wilt maken).
Kies uw nieuwe wagen met dezelfde methode als uw eerste (**zie Keuze van uw eerste wagen**) en druk START.

Locatie

Voor iedere race ziet u het Locatie scherm. Daarop ziet u; weertype, dag / nacht en entreebedrag.
Als u niet genoeg kapitaal heeft voor het entree, dan is het spel over voor u en moet u terug naar het Hoofdmenu.
Als u wel genoeg heeft, druk dan op een willekeurige toets om de race te starten.

Assistentie

Assistentie Bevind zich op willekeurige afstanden op ieder circuit en worden verzameld door er overheen te rijden.

Geld Vergroot uw kapitaal met $250.
Salpeter Kortstondige snelheidsverhoging.
Tijd De klok staat vijf seconden stil.

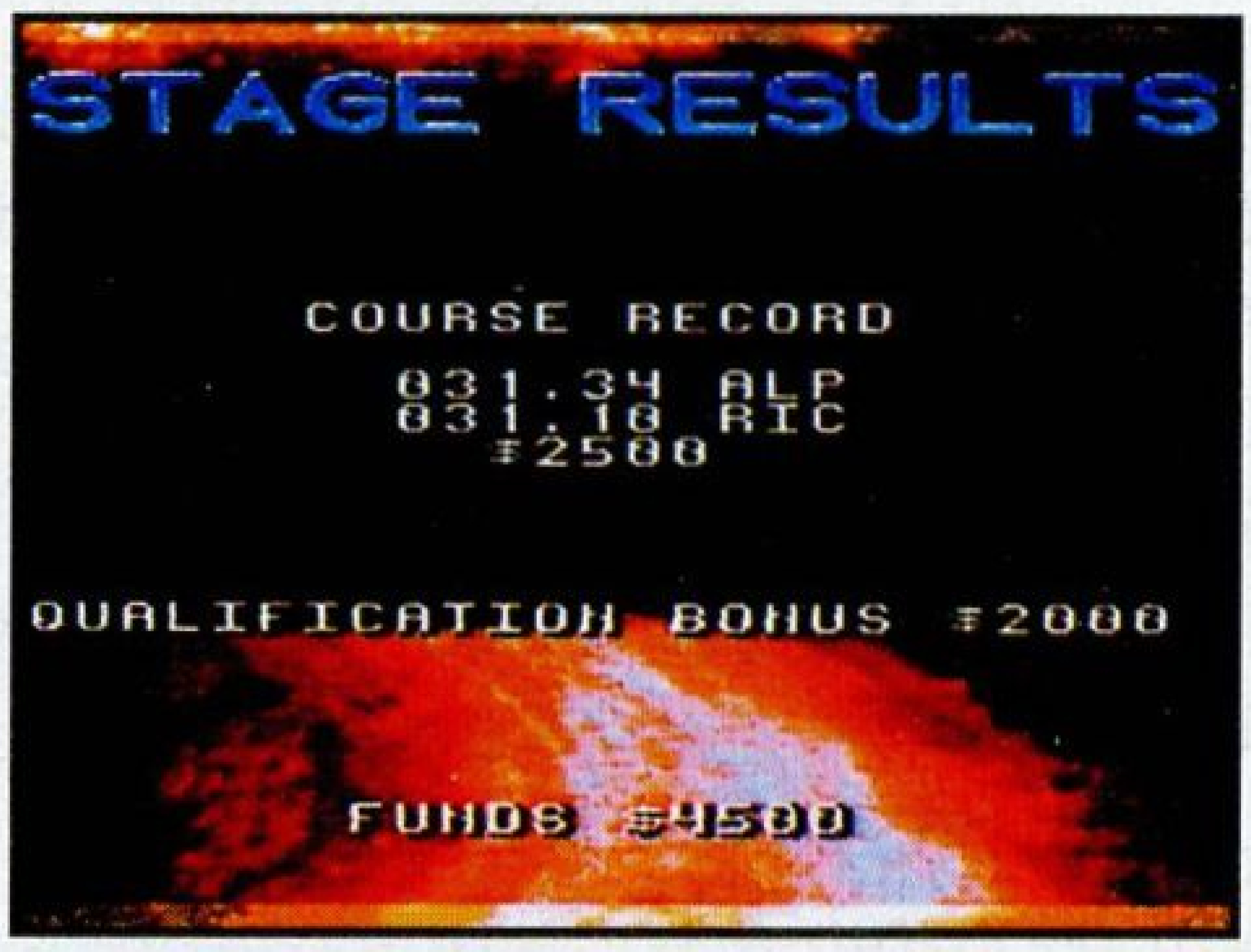
Bestraffingen

Een kegel raken betekend een straf van 0.5 seconde - u bent gewaarschuwd !

Weer en zicht

Klimatische omstandigheden en tijd van de dag verschillen drastisch van race tot race. Dit is van invloed op de besturing van de wagen en de reactiesnelheid.
U moet daar rekening mee houden en uw rijstijl daar zo nodig bij aanpassen.

Etapperesultaten



```
STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.10 RIC
$2500

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4500
```

Aan het einde van ieder circuit krijgt u het scherm met de Etapperesultaten te zien.
Prijsgeld wordt uitgereikt als u zich kwalificeert en een bonus als u het circuitrecord breekt of de computer gestuurde wagen tijdens de terreinrit verslaat.
Zo gauw u genoeg hulde en glorie

binnen heeft, kunt u een willekeurige toets drukken en verder gaan.

De eindstreep

Als u het zover brengt en alle 48 etappes wint, wordt u tot Power Drive Wereldkampioen gekroond.

Beperkt waarborg

U.S. Gold behoudt het recht, veranderingen aan het in dit handboek omschreven produkt aan te brengen, zonder notificatie en op ieder moment. U.S.Gold geeft geen waarborg, uitdrukkelijk of insluitend, wat betreft dit geproduceerde materiaal, de kwaliteit, verkoopbaarheid of bruikbaarheid voor een bepaald doel. Als een gebrek zich openbaart tijdens de 90 dagen van dit beperkte waarborg in dit produkt zelf (niet het software programma, dat wordt geleverd "als het is") retour dit dan, in de originele conditie, naar het punt van aankoop. Bewijs van aankoop moet voorhanden zijn, voor het van kracht worden van dit 90 daagse waarborg.

Wagens zijn gebruikt met de vriendelijke toestemming van de volgenden;

Brigden Coultes Motorsport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

Inhaltsverzeichnis

System starten 29

Motoren starten 29

Die Herausforderung 30

Sprache wählen 30

Hauptmenü 31

- Steuerungsvorrichtungen 31
- Optionen 32

Ein-Spieler-Spiel 32

Multi-Spieler-Spiel 32

Die Wagen 33

Wahl Ihres ersten Wagens 33

Beschädigungen 33

Ihren Wagen aktualisieren 34

Standort 34

Pick-ups 35

Strafpunkte 35

Wetter und Sichtverhältnisse 35

Etappenergebnisse 35

Schwarz-weiße Flagge 35

So Starten Sie Ihr System

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super NES™ ausgeschaltet ist.
2. Schließen Sie einen Steuerpad an Port 1 des Control-Decks an.
3. Power Drive Game Pak in Ihr Super NES™ einsetzen. Fest drücken bis das Game Pak einrastet.
VORSICHT: Niemals versuchen das Game Pak einzulegen wenn das Gerät EINGESCHALTET ist.
4. Schalten Sie das Gerät EIN. Drücken Sie einen beliebigen Knopf und die Bildschirmseite zur Wahl der Sprache erscheint.

Starten Sie Ihre Motoren...

Das Power Drive World Championship besteht aus 48 individuellen Etappen in acht Ländern. Jede Runde hat ihre eigenen Merkmale mit unterschiedlichen Rennbedienungen, so daß Ihre Fähigkeiten als Rennfahrer bis zum Äußersten auf die Probe gestellt werden.

1. Runde

Standort: Monte Carlo

Klima: Meistens trocken, vereinzelt Eis/Schnee

Strecke: Asphalt

Gelände: Berglandschaft, unebene Strecke

2. Runde

Standort: Kenia

Klima: Heiß/trocken

Strecke: Asphalt/Sandkiesel

Gelände: Wüste (mit vereinzelten Oasen)

3. Runde

Standort: Schweden

Klima: Eis/Schnee

Strecke: Kiesel

Gelände: Forstgelände

4. Runde

Standort: Korsika

Klima: Naß

Strecke: Asphalt

Gelände: Berglandschaft, unebene Strecke

5. Runde

Standort: Arizona

Klima: Heiß/trocken

Strecke: Asphalt/Kiesel

Gelände: Bergige Strecke/Wüste

6. Runde

Standort: Finnland

Klima: Kühl/trocken

Strecke: Kiesel

Gelände: Forstgelände/Seenregion

7. Runde

Standort: Australien

Klima: Heiß/schwül

Strecke: Sand/Kiesel

Gelände: Busch/Forstgelände

8. Runde

Standort: Großbritannien

Klima: Kalt/naß/Eis/Schnee/Nebel

Strecke: Kiesel

Gelände: Forstgelände

Sie fahren die Rennen in Sonderetappen Schnelligkeitswettbewerbe, Rallye Cross und Geschicklichkeitswettbewerbe an verschiedenen Standorten der Welt, um Ihre Vielseitigkeit am Steuer zu überprüfen.

Sonderetappen

Wettlauf gegen die Zeit auf einer festgelegten Strecke (von A nach B).

Rallye Cross

Gefährliche Strecken, auf denen Sie sich an hinderlichen computergesteuerten Gegnern messen.

Geschicklichkeitswettbewerbe

Speziell entwickelte Strecken zur Überprüfung Ihrer Fahrfähigkeiten. Spezifische Aufgaben müssen ohne Strafpunkte zu bekommen durchgeführt werden.

Die Herausforderung

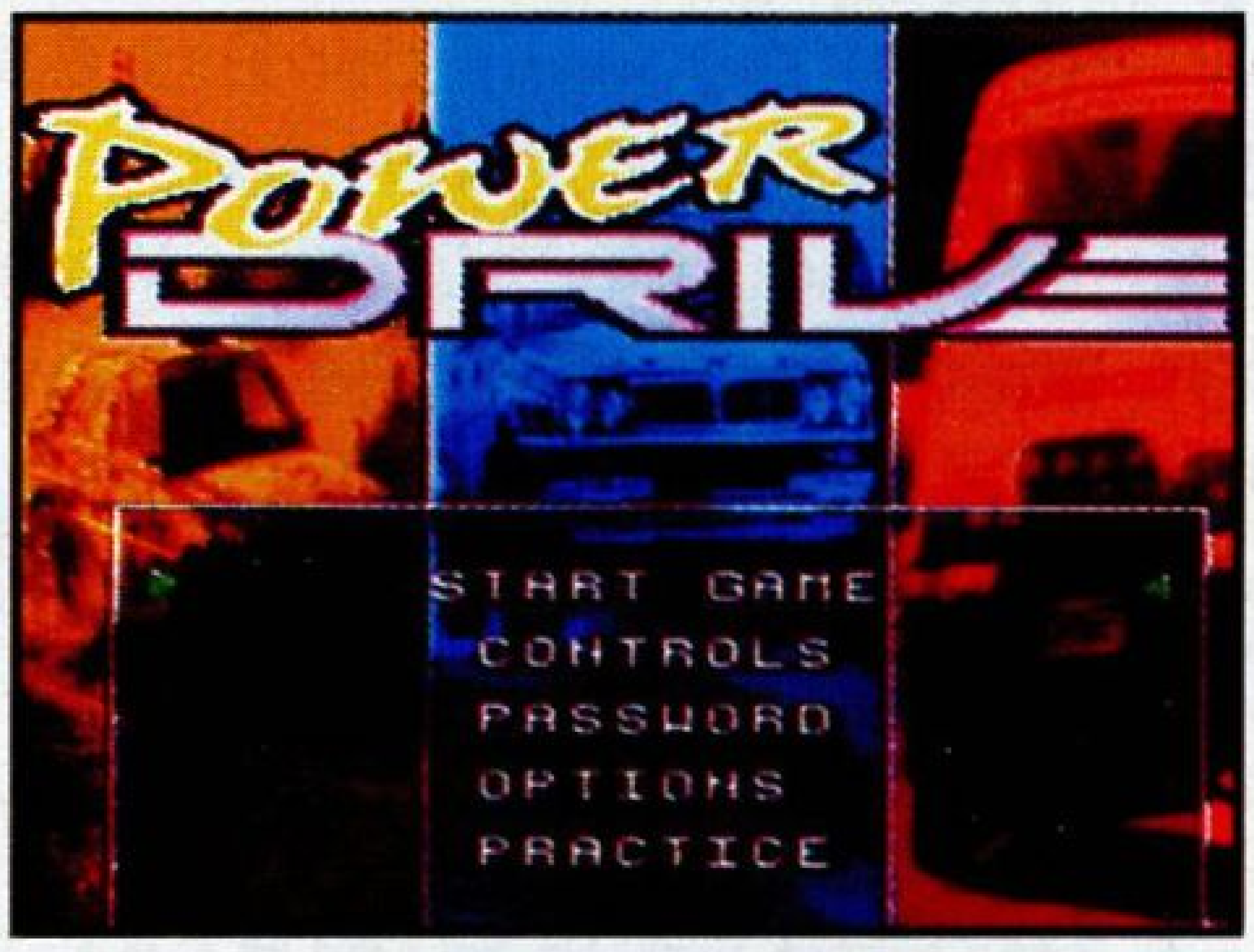
Das ultimative Ziel ist, den gesamten Wettbewerb im schnellsten Wagen der Gruppe 1 zu fahren. Vor dem Start erhalten Sie genügend Geld um einen Gruppe-N-Wagen zu kaufen. Durch ständige Siege bei den jeweiligen Wettbewerben bessern Sie Ihre Finanzen auf, so daß Sie Ihren Wagen gegen ein besseres Modell austauschen können, aber Sie müssen etwas Geld für Teilnahmegebühren und Wartung zurückbehalten.

Wahl der Sprache

Wählen Sie englischen, französischen, deutschen, spanischen oder portugiesischen (brasilianisch) Text im Spiel und betätigen Sie einen beliebigen Knopf zur Aktivierung. Wenn die falsche Wahl getroffen wurde, dann muß das Super NES™ ausgeschaltet und erneut gestartet werden.

Hauptmenü

Um aus den Optionen zu wählen AUFWÄRTS/ABWÄRTS bewegen und zur Aktivierung einen beliebigen Knopf drücken.



Steuerungsvorrichtungen

Betätigung eines beliebigen Knopfes ermöglicht abwechselndes Schalten zwischen Richtungs- und rotierenden Steuermethoden:

Richtungssteuermethode: Der Wagen bewegt sich in die Richtung, die auf dem Controllerpad betätigt wird.

Rotational: LINKS/RECHTS verwenden um den Wagen zu steuern.

Bitte beachten: Es kann nur jeweils eine Steuermethode aktiviert werden, daher muß in Multi-Player Games (Multi-Spieler-Spielen) ein Einverständnis über die Wahl getroffen werden.
Sie können außerdem die Konfigurierung der Knöpfe ändern; Wählen sie eine Funktion und drücken Sie gewünschten Knopf (A, B, X oder Y) um die Funktion auf diesen Knopf festzulegen.

A	**Bremse**
B	**Beschleunigung**
Y	**Vorwärtsgänge**
X	**Rückwärtsgang**

(steht nur im langsamen Vorwärtsgang zur Verfügung)

START ***Pause***

(Zur Fortsetzung des Spiels, Knopf erneut betätigen)

Ihr Wagen wurde programmiert, so daß er wie ein wirklicher Rallye Wagen auf die Steuerung reagiert.
Wenn Sie mit diesen Merkmalen vertraut sind, werden Sie nach einiger Übung in der Lage sein folgende Manöver durchzuführen;

Pendeldrehung

In einer scharfen Kurve steuern Sie den Wagen aus der Kurve und dann am steilsten Punkt der Kurve wieder in die Kurve hinein.
Das hintere Ende des Wagen wird nach außen drehen wenn die Räder Kontakt verlieren und dies ermöglicht Ihnen die maximale Motorumdrehungszahl beizubehalten. Zur perfekten Durchführung dieses Manöver ist viel Übung erforderlich.

Drehung mittels der Handbremse

In einer Haarnadelkurve, bremsen Sie wenn Sie in die Kurve drehen. Alle vier Räder verlieren Kontakt mit der Fahrbahn und Sie schleudern auf der bestmöglichen Linie um die Kurve.

Powerschleudern

Schleudern Sie um mehrere enge oder scharfe Kurven, indem Sie scharf in jede Kurve steuern (wie eine **Pendeldrehung** ohne aus der Kurve zu steuern)

Paßwort

Im Ein-Spieler-Modus wird Ihnen am Ende der ersten Etappe in jeder Runde ein Paßwort zugeteilt (ausschließlich Runde 1)
Durch Eingabe des jeweiligen Paßwortes können Sie an einer beliebigen Stelle im Spiel erneut starten.
AUF/ABWÄRTS gehen und einen beliebigen Knopf zur Wahl der jeweiligen Buchstaben betätigen. Dann START drücken, um das Paßwort einzugeben.
Wenn Ihr Paßwort illegal ist, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.
Bitte beachten: Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie sich nach LINKS/RECHTS bewegen um über den Fehler zu schreiben.

Optionen

Musik	ein/aus
Sound FX	ein/aus
Hinweispfeile	ein/aus
Vorwarnungs-Richtungspfeile	
Spieler	1-8

Übung

Es wird empfohlen Ihre Fahrfähigkeiten auf der Übungsstrecke in allen Einzelheiten zu üben und erproben, bevor Sie am ersten Rennen teilnehmen.
Bewegen Sie sich nach LINKS/RECHTS, um eine Strecke zu wählen (Normal, Nacht, Regen oder Schnee/Eis). Betätigen Sie einen beliebigen Knopf, um Ihre Wahl zu bestätigen und drehen Sie eine Runde mit dem Mini Cooper S.
Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Fähigkeiten gut genug sind, dann halten Sie den Wagen in der Exit-Box unten rechts auf der Strecke an.
Wenn Sie im Hauptmenü keine Wahl treffen, läuft automatisch ein Demo ab. Durch Betätigung eines beliebigen Knopfes kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Ein-Spieler-Spiel

Wenn Sie während einem Standard-Ein-Spieler-Spiel nicht die vorgeschriebene Zeit für das Rennen erreichen, dann rücken Sie nicht zur nächsten Etappe vor.
Wenn Sie nicht qualifizieren, dann versuchen Sie einfach weiter bis Sie zugelassen werden oder bis Ihre Finanzen erschöpft sind.

Multi-Spieler-Spiel

Tragen Sie mit Ihren Freunden einen Wettkampf um die Weltmeisterschaft aus.
Wenn Sie nicht qualifizieren, können Sie trotzdem am nächsten Rennen teilnehmen, aber Sie erhalten keine Punkte oder Preisgelder in dieser Etappe.
Am Ende jeder Etappe erscheint eine Spielerplazierungstafel.

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

1. Platz	**5**
2. Platz	**4**
3. Platz	**3**
4. Platz	**2**
5. Platz	**1**
6./7./8. Platz	**0**
Nicht qualifiziert	**0**

Bitte beachten: Die Paßwortfunktion ist bei Multi-Spieler-Spielen nicht aktiviert.

Die Wagen

Es stehen sechs Wagen aus drei Wettbewerbsklassen zur Verfügung. Jeder Wagen reagiert anders (Kurvenfahrverhalten, Straßenlage usw.) und die besseren Wagen sind in der Unterhaltung kostspieliger.

Gruppe N

Mini Cooper S
Fiat Cinquecento Turbo

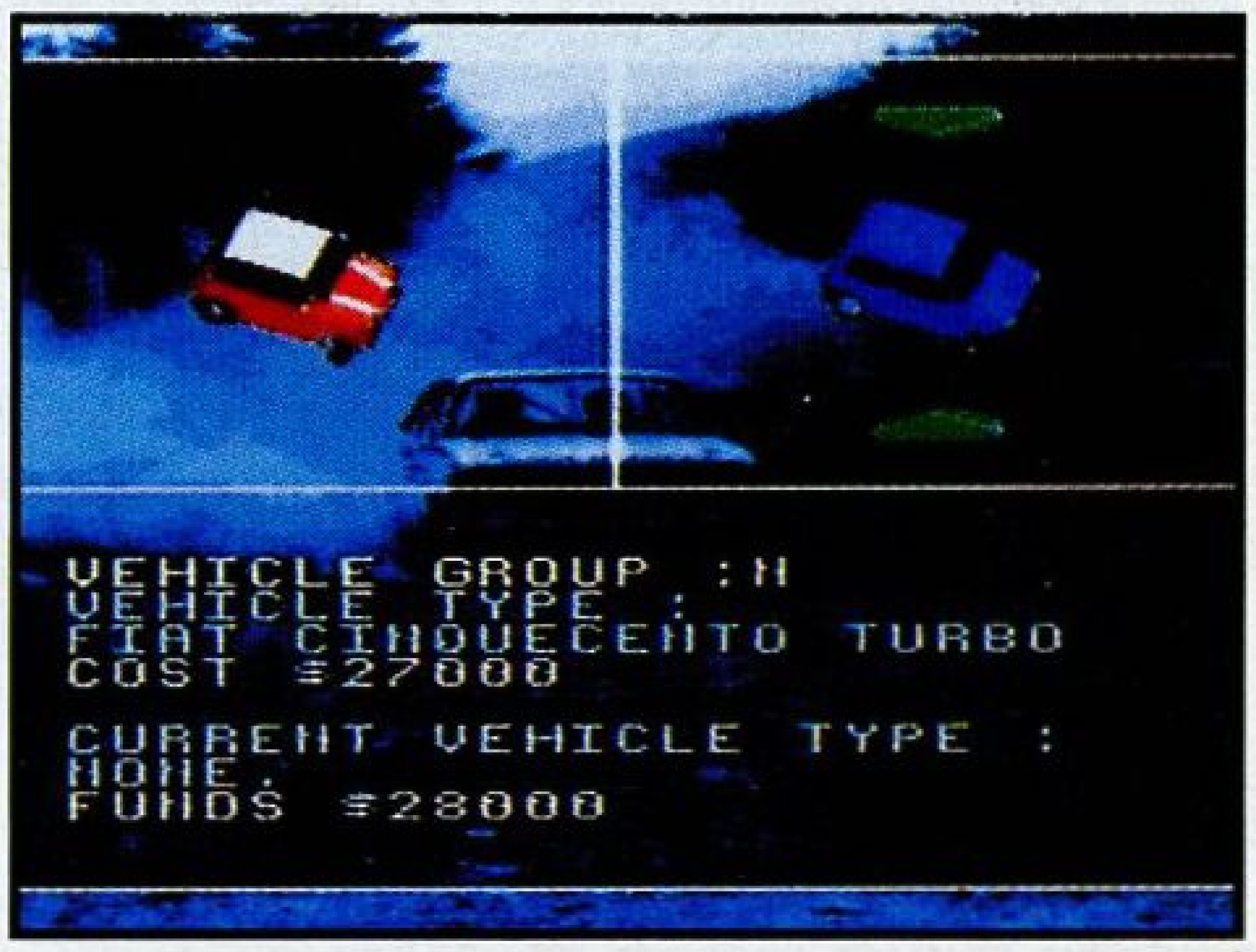
Gruppe 2

Vauxhall Astra 16V GTi
Renault Clio Williams

Gruppe 1

Ford Escort Cosworth
Toyota Celica

Wahl Ihres ersten Wagens



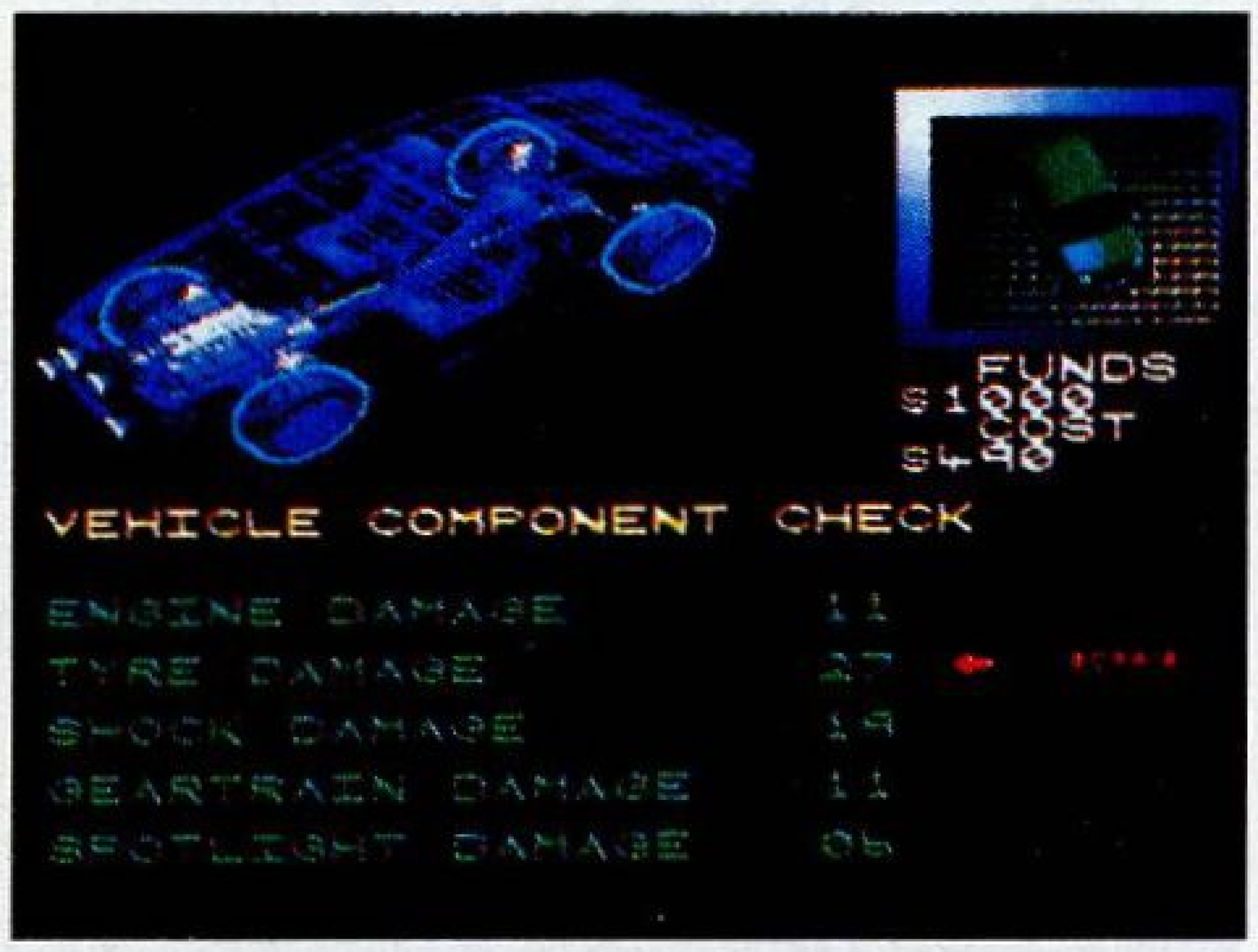
```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

Sie beginnen mit $ 28000 - das genügt für einen Wagen in der Gruppe N.
Bewegen Sie sich nach LINKS/RECHTS, um zwischen dem Mini und Fiat hin und zurück zu schalten und AUF/ABWÄRTS um die Farbe des Wagens zu ändern.
Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, drücken Sie SELECT (nochmals drücken wenn Sie sich anders entscheiden)
und drücken Sie dann START um weitere Optionen zu wählen.

Beschädigungen

Rallye-Wagen sind sehr widerstandsfähig, aber Rallye-Strecken sind äußerst strapazierend.
Durch Unfälle oder leichtsinniges Fahren entstehen Beschädigungen, die die Reaktion und den allgemeinen Zustand Ihres Fahrzeuges beeinträchtigen.
Am Ende jeder Etappe können Sie Reparaturen durchführen - Wenn dazu das Geld zur Verfügung steht.

Schäden reparieren



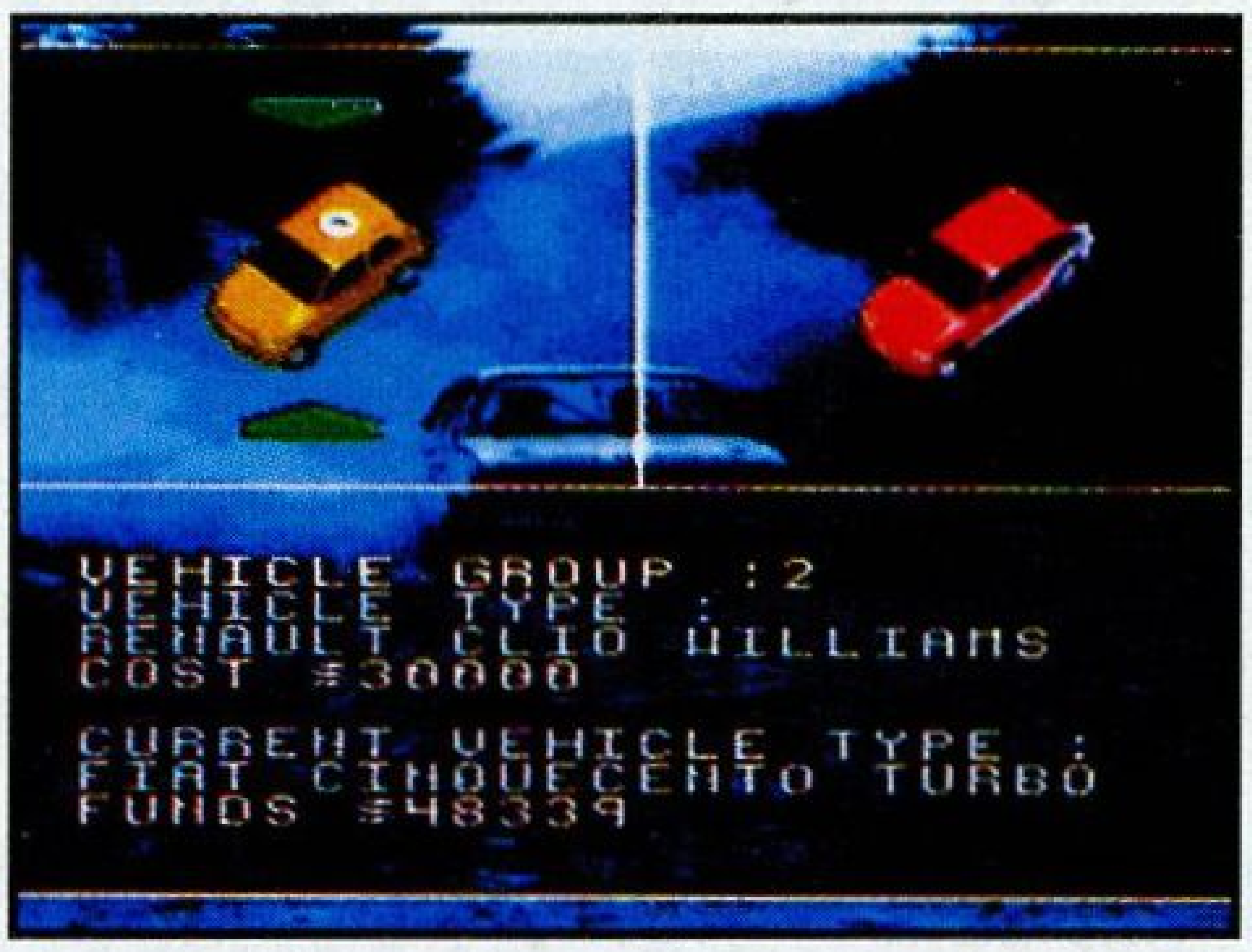
```
FUNDS
$1000
COST
$490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE         11
TYRE DAMAGE           27
SHOCK DAMAGE          19
GEARTRAIN DAMAGE      11
SPOTLIGHT DAMAGE      06
```

Der Schadenreparaturbildschirm erscheint nicht wenn Ihr Wagen ein Rennen ohne Schäden zurücklegte. Zur Reparatur Ihres Wagens bewegen Sie sich AUF/ABWÄRTS um ein Bauteil zu wählen und betätigen dann A/B/X/Y um die Reparatur teilweise durchzuführen oder drücken Sie SELECT um vollständig zu reparieren.

Wenn Sie mit dem Zustand Ihres Wagen zufrieden sind (oder wenn Sie kein Geld mehr haben) drücken Sie START um weitere Optionen zu wählen.

Bitte beachten: Der Zustand Ihres Wagens wirkt sich auf seine Leistungsfähigkeit aus. Es wird daher empfohlen Ihren Wagen im besten Zustand zu halten (Wenn dazu das Geld vorhanden ist).

Ihren Wagen aktualisieren



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

Wenn Sie genügend Geld gesammelt haben, können Sie Ihren Wagen aktualisieren;
Wagen der Gruppe 2 können ab der 3. Runde gekauft werden und Wagen der Gruppe 1 ab der 6. Runde. Wenn Sie genügend Geld haben erscheint der Wagenwahl-Bildschirm (START drücken wenn Sie nichts kaufen möchten)
Wählen Sie Ihren Wagen nach der gleichen Methode wie bei der Wahl Ihres ersten Wagens (**siehe Wahl Ihres ersten Wagens**) und drücken Sie dann START um weitere Optionen zu wählen.

Standort

Vor jedem Rennen erscheint ein Standortbildschirm der Wetterbedingungen, Tag/Nacht und die Teilnahmegebühr angibt.
Wenn Sie nicht genügend Geld haben um die Gebühr zu bezahlen, dann endet das Spiel und Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

Wenn Sie aber genügend Geld haben, können Sie einen beliebigen Knopf betätigen um das Rennen zu starten.

Pick-ups

Pick-Ups befinden sich an belieben Stellen auf der jeweiligen Strecke und können gesammelt werden, indem Sie über sie hinweg fahren.

Geld
Bessert Ihre Finanzen um jeweils $250 auf.

Vorübergehende
Geschwindigkeitserhöhung

Zeit
Uhr steht für 5 Sekunden still

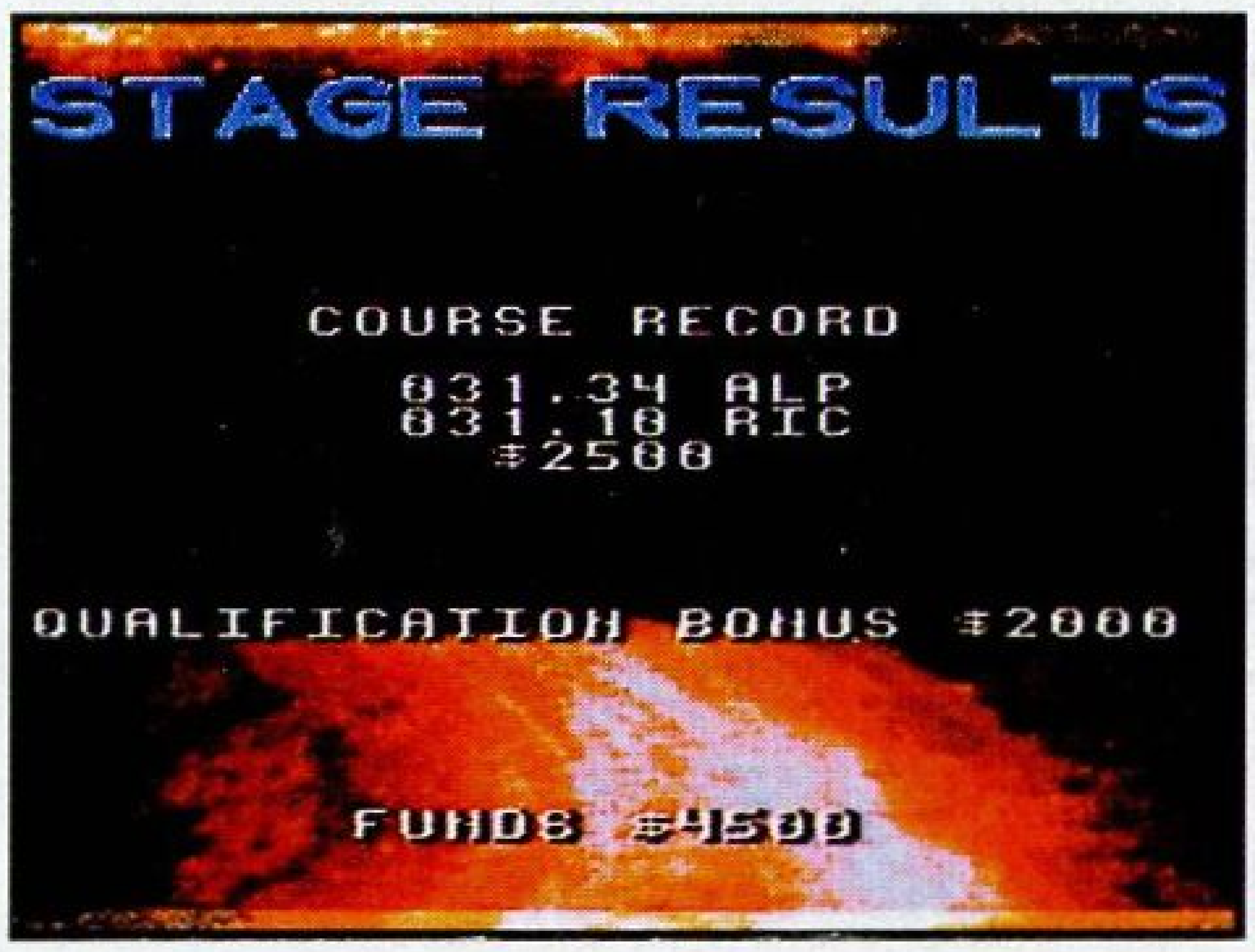
Strafpunkte

Wenn Sie gegen einen Kegel fahren verlieren Sie 0,5 Sekunden - Sie wurden also gewarnt!

Wetter und Sichtverhältnisse

Das Klima und die Tageszeit sind in jedem Rennen sehr unterschiedlich und wirken sich darauf aus, wie Ihr Wagen reagiert und fährt. Sie müssen diese Bedingungen berücksichtigen und dem entsprechend fahren.

Etappenergebnisse



```
STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.18 RIC
$2500

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4500
```

Am Ende jeder Strecke erscheinen die Etappenergebnisse. Wenn Sie sich qualifiziert haben, werden Preisgelder verliehen und zusätzlich erhalten Sie einen Bonus wenn Sie den Rekord auf dieser Strecke brechen und den computergesteuerten Wagen im Rallye Cross-Teil schlagen.
Nachdem Sie sich eine Weile im Glanz des Siegers gesonnt haben, können Sie einen beliebigen Knopf drücken um weiterzuspielen.

Schwarz-weiße Flagge

Wenn Sie alles hergeben und alle 48 Rennen gewinnen, dann werden Sie zum Power Drive Weltmeister ernannt.

Beschränkte Haftung

U.S. Gold behält das Recht vor, das in diesem Handbuch beschriebene Produkt zu einer beliebigen Zeit und ohne vorherige Bekanntgabe zu verbessern. U.S. Gold übernimmt weder eine ausdrückliche noch implizierte Sachmängelhaftung bezüglich auf das hergestellte Material und lehnt Garantien für die Eignung für einen bestimmten Zweck, die Verkäuflichkeit und für handelsüblichen Qualität ausdrücklich ab. Sollte während der 90tägigen Garantiefrist Mängel am Datenträger entstehen (d.h. nicht am Programm, das im "gesehenen Zustand" geboten wird) dann sollte das Produkt im ursprünglichen Zustand an die Verkaufsstelle zurückgesandt werden. Zur Inanspruchnahme der Garantie ist ein Kaufbeleg erforderlich.

Die Wagen wurden mit der freundlichen Genehmigung der folgenden Unternehmen verwendet:

Brigden Coultes Motorsport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

Contenido

Arranque del sistema .38

Calienta motores .38

El reto .39

Selección de idioma .39

Menú principal .39

Mandos .40

Opciones .41

Un jugador .41

Varios jugadores .41

Los vehículos .42

Selección de tu primer vehículo .42

Daños .42

Sustitución de tu vehículo por uno de mayor categoría .43

Lugar .43

Recogidas .43

Penalizaciones .43

Condiciones meteorológicas y visibilidad .44

Resultados de la etapa .44

La bandera de llegada .44

Arranque del sistema

1. Comprueba que el Super NES™ está apagado.
2. Conecta un adaptador de control al puerto 1 de la mesa de control.
3. Introduce el Game Pak “Power Drive” en el Super NES™. Presiona firmemente para que el Game Pak quede encajado en posición.
AVISO: No intentes nunca introducir o retirar un Game Pak mientras el equipo esté encendido.
4. Enciende el equipo. Pulsa un botón cualquiera; aparecerá la pantalla Selección de idioma.

Calienta motores...

El Campeonato del Mundo de Conducción “Power Drive” consta de 48 etapas distintas que se disputan en ocho países. Cada etapa se caracteriza por diferentes condiciones de carrera, que pondrán a prueba tu capacidad para pilotar el vehículo hasta el límite de sus posibilidades.

1 aetapa

Lugar: Montecarlo

Clima: Principalmente seco, algo de hielo/nieve

Pista: Asfalto

Terreno: Carretera montañosa, rocosa

2 aetapa

Lugar: Kenia

Clima: Caluroso/seco

Pista: Asfalto/gravilla arenosa

Terreno: Desértico (con oasis ocasionales)

3 aetapa

Lugar: Suecia

Clima: Hielo/nieve

Pista: Gravilla

Terreno: Pista forestal

4 aetapa

Lugar: Córcega

Clima: Húmedo

Pista: Asfalto

Terreno: Carretera montañosa, rocosa

5 aetapa

Lugar: Arizona

Clima: Caluroso/seco

Pista: Asfalto/gravilla

Terreno: Carretera rocosa/desierto

6 aetapa

Lugar: Finlandia

Clima: Fresco/seco

Pista: Gravilla

Terreno: Bosques/lagos

7 aetapa

Lugar: Australia

Clima: Caluroso/húmedo

Pista: Arena/gravilla

Terreno: Monte/pista forestal

8 aetapa

Lugar: Gran Bretaña

Clima:
Frío/húmedo/hielo/nieve/niebla

Pista: Gravilla

Terreno: Pista forestal

Participarás en etapas especiales (pruebas cronometradas), rallyes y pruebas de pericia en todo el mundo para poner a prueba tu versatilidad al volante.

Etapa especial

Prueba cronometrada a lo largo de una ruta determinada previamente (del punto A al punto B).

Rallye

Peligrosos circuitos en los que te enfrentarás a oponentes controlados por ordenador que intentarán obstaculizarte.

Prueba de pericia

Pistas diseñadas especialmente para poner a prueba sus aptitudes como piloto. Debes realizar las maniobras especificadas sin incurrir en ninguna penalización.

El reto

Tu objetivo final es completar todo el Campeonato pilotando el vehículo más potente del Grupo 1.
Antes de ponerte en marcha, se te hará entrega de suficientes fondos para adquirir un vehículo del Grupo N.
Si acabas todas las pruebas, irás incrementando tus fondos y podrás entregar a cuenta tu vehículo al adquirir un modelo de mayor potencia, pero deberás guardar algo de dinero para poder pagar las cuotas de inscripción en las pruebas y los gastos de mantenimiento del vehículo.

Selección de idioma

Elige el idioma en el que aparecerá el texto durante el juego — inglés, francés, alemán, español o portugués (brasilero) — y pulsa un botón cualquiera para activarlo. Si te equivocas al seleccionar el idioma, apaga el Super NES™ y empieza de nuevo.

Menú principal

Mueve ARRIBA/ABAJO para seleccionar las opciones y a continuación pulsa un botón cualquiera para activarlas.

Power Drive
START GAME
CONTROLS
PASSWORD
OPTIONS
PRACTICE

Mandos

Elige uno de los métodos de control, Direccional o Rotacional, pulsando un botón cualquiera para activar tu selección.

Direccional: el vehículo se desplaza en la dirección pulsada en el controlador.

Rotacional: utiliza IZQUIERDA/ DERECHA para controlar la dirección del vehículo.

Nota: Sólo se puede seleccionar al mismo tiempo un método de control. Por ello, cuando participen varios jugadores, asegúrate de que todo el mundo esté de acuerdo con el método a utilizar.

También puedes cambiar la configuración de los botones: selecciona una función y pulsa el botón deseado (A, B, X o Y) para asignarle su función.

A	**Frenar**
B	**Acelerar**
Y	**Marchas de avance**
X	**Marcha atrás**

(sólo está disponible desde primera)

START ***Pausa***

(púlsalo de nuevo para continuar)

Tu automóvil está programado para reaccionar a estos mandos con las características de un verdadero vehículo de rallye. Una vez que te hayas familiarizado con estas características, sólo te hará falta algo de práctica para realizar las siguientes maniobras:

Giro pendular

En una curva cerrada, gira la dirección en sentido contrario a la curva y a continuación gírala en dirección a la curva cuando llegue el momento crítico. La parte posterior del vehículo se balanceará hacia fuera a medida que las ruedas traseras pierdan tracción, permitiéndote mantener el máximo nivel de revoluciones.
Este método precisa mucha práctica para realizarse de manera perfecta.

Curva con accionamiento del freno de mano

En una curva muy cerrada, acciona el freno mientras tomas la curva.
Las cuatro ruedas perderán tracción y te deslizarás por la curva cerrada siguiendo la mejor línea posible.

Deslizamiento con tracción

Deslízate por una serie de curvas cerradas o rápidas, girando el volante enérgicamente en cada curva (es como un **giro pendular**, pero sin girar el volante en sentido contrario a la curva).

Contraseña

En la modalidad de un solo jugador, se te asignará una contraseña al final de la primera etapa de cada ronda

(excepto la 1ª ronda).
Si introduces la contraseña correcta, podrás reanudar la carrera desde cualquier punto deseado del juego. Mueve ARRIBA/ABAJO y pulsa un botón cualquiera para seleccionar cada letra y a continuación pulsa START para introducir la contraseña. Si la contraseña no es correcta, volverá a aparecer el menú principal.

Nota: Si te equivocas al introducir la contraseña, mueve IZQUIERDA/ DERECHA y escribe encima de la letra o las letras erróneas.

Opciones

Música	activada/desactivada
Efectos sonoros	activados/desactivados
Guías	activadas/desactivadas
Flechas direccionales de preaviso	
Jugadores	1-8

Práctica

Se recomienda que afines tus aptitudes como piloto en la pista de prácticas antes de iniciar la primera carrera. Mueve IZQUIERDA/DERECHA para elegir un recorrido (normal, noche, lluvia o nieve/hielo), pulsa un botón cualquiera para confirmar la selección y date una vuelta con el Mini Cooper S. Cuando se sientas lo suficientemente seguro como para seguir adelante (no hay ningún límite de tiempo), para el vehículo en el cuadro Salida, situado en la parte inferior derecha de la pista.
Si no realizas una selección en el menú principal, el juego ejecutará automáticamente una demostración. Pulsa un botón cualquiera para volver a mostrar el menú principal.

Un jugador

Durante el juego normal con un solo jugador, si superas el límite de tiempo establecido para una prueba, no podrás pasar a la siguiente etapa.
Si no te clasificas, sigue intentándolo hasta que lo consigas o hasta que te quedes sin fondos.

Varios jugadores

Compite con tus amigos por ganar el título de campeón.
A diferencia del juego con un solo jugador, la no clasificación no te impide participar en la siguiente ronda, pero no acumularás ningún punto o premio monetario en esa etapa.
Al final de cada etapa aparecerá la pantalla Clasificaciones de los jugadores.
Los puntos se adjudican de la siguiente manera:

Primer puesto	5
Segundo puesto	4
Tercer puesto	3
Cuarto puesto	2
Quinto puesto	1
Sexto/séptimo/octavo puestos	0
No clasificación	0

Nota: La opción Contraseña está desactivada en la modalidad de varios jugadores.

Los vehículos

Hay disponibles seis vehículos, pertenecientes a tres categorías de competición.
Cada uno muestra un comportamiento distinto (curvas, sujeción de los neumáticos, etc.) y el mantenimiento de los vehículos de mayor categoría es más caro.

Grupo N

Mini Cooper S
Fiat Cinquecento Turbo

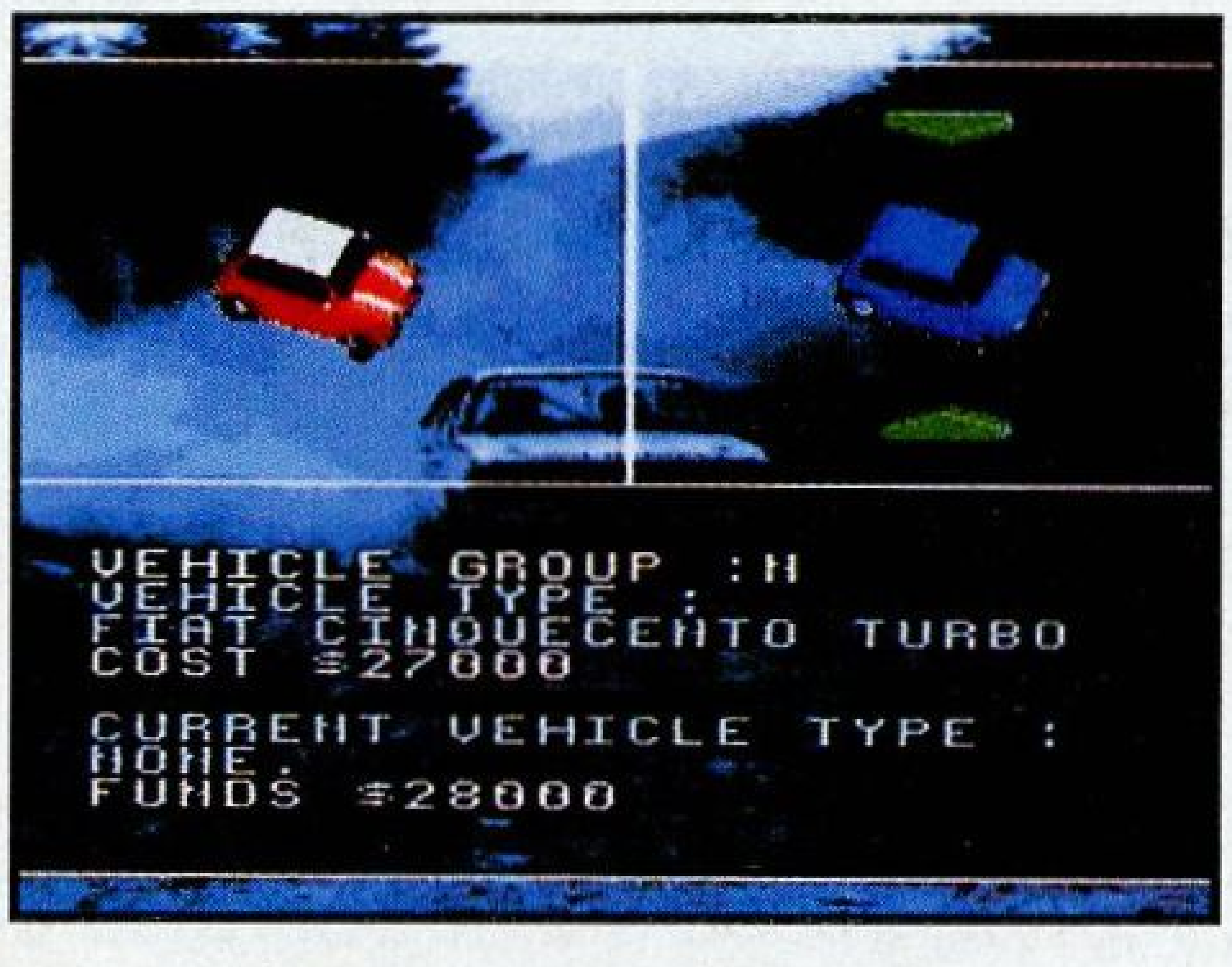
Grupo 2

Vauxhall Astra 16V GTi
Renault Clio Williams

Grupo 1

Ford Escort Cosworth
Toyota Celica

Selección de tu primer vehículo



```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

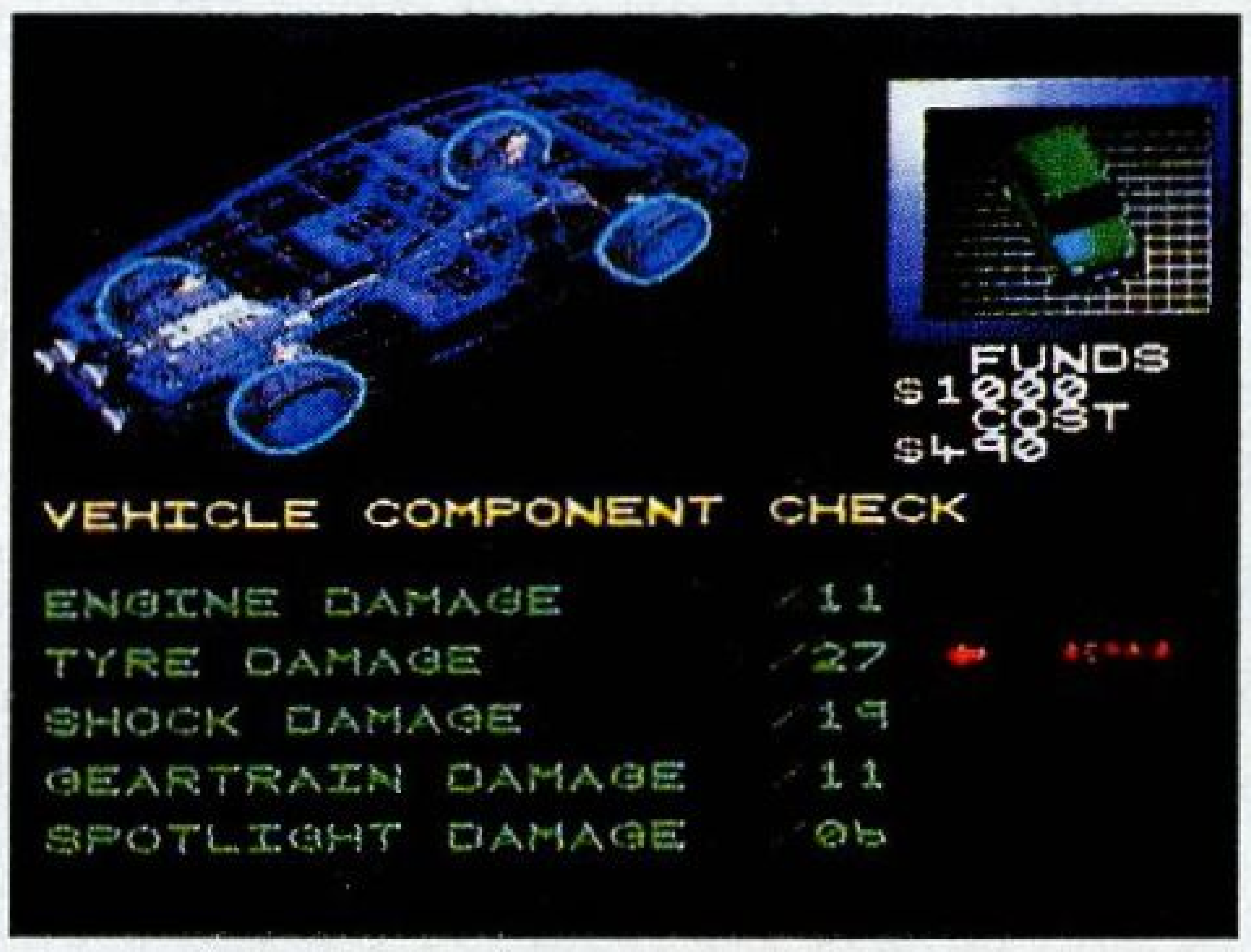
Empezarás con 28.000 dólares, suma suficiente para comprar un vehículo del Grupo N.

Mueve IZQUIERDA/DERECHA para pasar del Mini al Fiat, y ARRIBA/ABAJO para cambiar el color de la carrocería.
Cuando estés satisfecho, pulsa SELECT (vuelve a pulsarlo si cambias de opinión), seguido de START para continuar.

Daños

Los automóviles de rallye son duros, pero las pistas de rallye son todavía más duras.
Se sufren daños cuando se colisiona contra un obstáculo o cuando se conduce de manera temeraria, provocando el deterioro del manejo y el estado general del vehículo.
Puedes realizar reparaciones al final de cada etapa, siempre que dispongas de suficientes fondos.

Reparaciones de daños



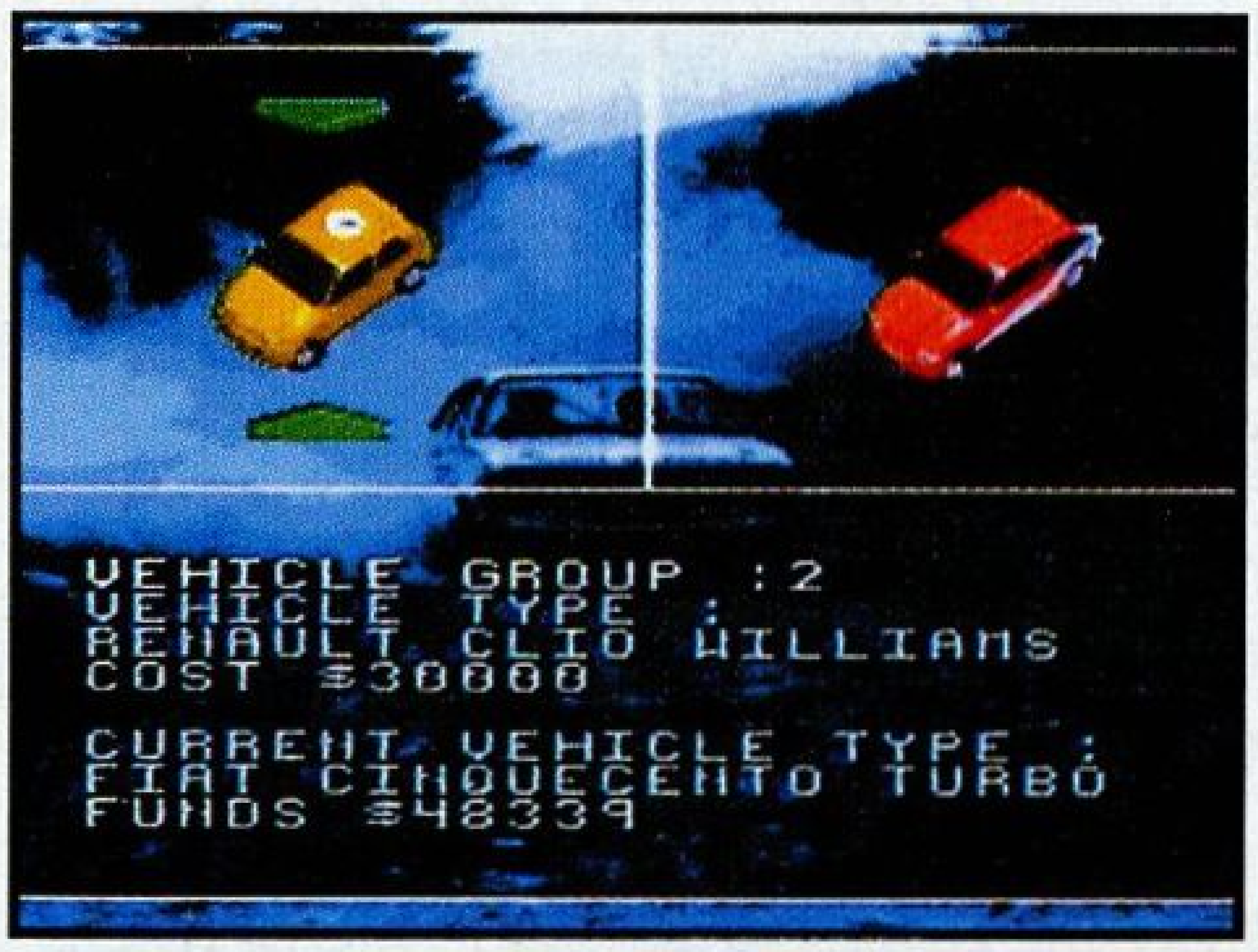
```
                              FUNDS
                            $1000
                              COST
                            $490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE          /11
TYRE DAMAGE            /27
SHOCK DAMAGE           /19
GEARTRAIN DAMAGE       /11
SPOTLIGHT DAMAGE       /06
```

La pantalla Reparaciones de daños no aparecerá si tu vehículo ha conseguido terminar una carrera sin experimentar ningún daño.
Para realizar el mantenimiento de tu vehículo, mueve ARRIBA/ABAJO para elegir un componente y pulsa A/B/X/Y para realizar una reparación parcial, o bien SELECT para realizar una

reparación completa.
Cuando estés contento con el estado de tu vehículo (o cuando te quedes sin fondos), pulsa START para continuar.

Nota: El estado de tu vehículo afectará a su rendimiento y por ello se aconseja que siempre mantengas tu automóvil en perfecto estado de funcionamiento (siempre que cuentes con fondos para ello).

Sustitución de tu vehículo por uno de mayor categoría



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

Si ahorras suficientes fondos, podrás cambiar tu vehículo por otro de categoría superior.
Los vehículos del Grupo 2 se pueden adquirir a partir de la Ronda 3 y los vehículos del Grupo 1 se pueden comprar a partir de la Ronda 6.
Cuando tengas suficientes fondos aparecerá la pantalla Selección del vehículo. (Pulsa START si no deseas comprar un vehículo.)
Elige tu nuevo automóvil siguiendo el mismo procedimiento utilizado para seleccionar tu primer vehículo (consulta el apartado titulado "**Selección de tu primer vehículo**") y pulsa START para continuar.

Lugar

Antes de cada carrera aparecerá la pantalla Lugar, en la que se muestran las condiciones meteorológicas, la conducción diurna/nocturna y la cuota de inscripción.
Si no tienes suficientes fondos para pagar la cuota, habrá terminado el juego para ti y volverá a aparecer el menú principal.
Si tienes suficientes fondos, pulsa un botón cualquiera para empezar la carrera.

Recogidas

Las recogidas se sitúan aleatoriamente a lo largo de cada recorrido, y para acumularlas debes pasar con el vehículo por encima de ellas.
Dinero
Aumenta sus fondos en 250 dólares.
Nitroso
Aumento temporal de la velocidad.
Tiempo
El reloj se para durante cinco segundos.

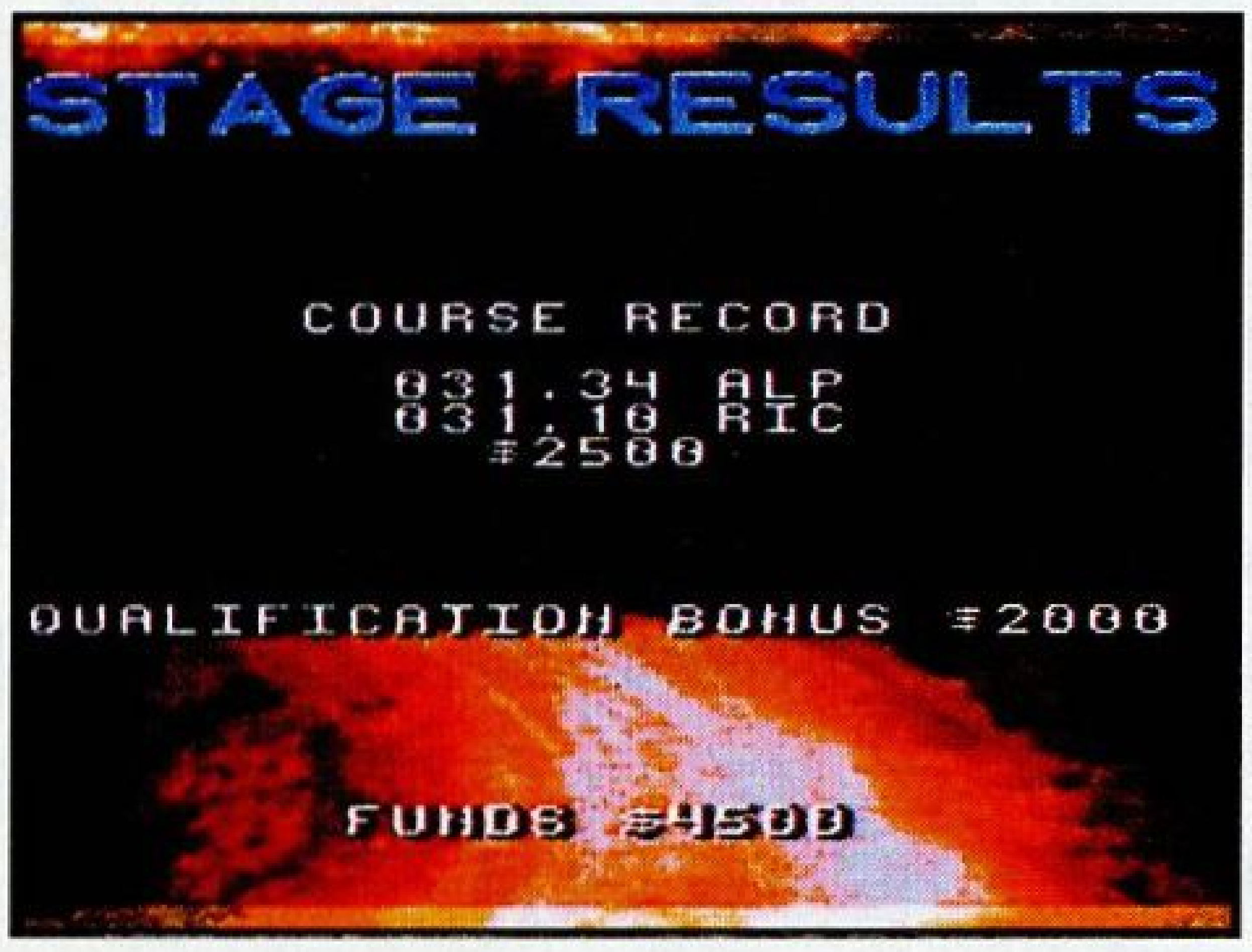
Penalizaciones

Si golpeas un cono, incurrirás en una penalización de medio segundo. Ya estás avisado.

Condiciones meteorológicas y visibilidad

Las condiciones meteorológicas y la hora del día varían considerablemente de una carrera a otra, afectando al manejo y la respuesta del vehículo. Deberás tomar nota de estas condiciones y adaptar tu manera de pilotar en consecuencia.

Resultados de la etapa



STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.10 RIC
£2500

QUALIFICATION BONUS £2000

FUNDS £4500

Al final de cada recorrido aparecerá la pantalla Resultados de la etapa.

Los premios monetarios se adjudican cuando te clasificas, y también se te entrega una bonificación cuando bates el récord del recorrido o vences al vehículo controlado por ordenador en los tramos Rallye.
Después de disfrutar durante un rato de la gloria del vencedor, pulsa un botón cualquiera para continuar.

La bandera de llegada

Si ganas las 48 etapas, serás proclamado Campeón del Mundo de Conducción.

Garantía limitada

U.S. Gold se reserva el derecho a introducir en cualquier momento y sin previo aviso mejoras en el producto descrito en este manual. U.S. Gold no ofrece garantía alguna, ya sea expresa o tácita, con respecto a este material fabricado o su calidad, comerciabilidad o idoneidad para un fin determinado. Si durante el plazo de garantía limitada de 90 días surge cualquier defecto en el propio producto (es decir, no en el programa de software, que se suministra “tal cual”), podrá devolverse en su estado original al establecimiento en el que se haya adquirido. Para poder optar a la garantía de 90 días es necesario presentar un justificante de compra.

Vehículos utilizados con el permiso de las siguientes empresas:

Brigden Coultes Motorsport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

Sommario

Avvio del sistema 47

Avviare i motori 47

La Sfida 48

Selezione delle lingue 48

Menu principale 48

- **Comandi** 49

- **Opzioni** 49

Gioco a un giocatore 50

Gioco a due giocatori 50

Le vetture 50

Selezione della prima vettura 51

Danni 51

Potenziamento della vettura 51

Ubicazione 52

Premi intermedi 52

Penalizzazioni 52

Tempo e visibilità 52

Risultati delle fasi 52

La bandiera a scacchi 52

Avvio del sistema

1. Accertarsi che il Super NES™ sia SPENTO.
2. Collegare una Unità di comando nella porta etichettata 1 sul Pannello di comando.
3. Inserire il Power Drive Game Pak nel Super NES™ Premere decisamente per bloccare il Game Pak in posizione. AVVERTENZA: non cercare mai di inserire o togliere un Game Pak quando il sistema è ACCESO.
4. Accendere il sistema (interruttore su ON) e premere un tasto per visualizzare lo schermata Language Selection (selezione delle lingue).

Avviare i motori...

Il campionato mondiale Power Drive comprende 48 fasi individuali in otto paesi. Ciascun turno è caratterizzato da condizioni di gara variabili che mettono a dura prova le vostre abilità di guida.

Turno 1

Luogo: Montecarlo

Clima: per lo più secco, presenza isolata di ghiaccio/neve

Tracciato: asfalto

Superficie: montagnosa, rocciosa

Turno 2

Luogo: Kenia

Clima: caldo/secco

Tracciato: asfalto/sabbioso e ghiaioso

Superficie: deserto (con oasi qua e là)

Turno 3

Luogo: Svezia

Clima: ghiaccio/neve

Tracciato: ghiaia

Superficie: foresta

Turno 4

Luogo: Corsica

Clima: umido

Tracciato: asfalto

Superficie: montagnosa, rocciosa

Turno 5

Luogo: Arizona

Clima: caldo/secco

Tracciato: asfalto/ghiaia

Superficie: rocciosa, deserto

Turno 6

Luogo: Finlandia

Clima: freddo/secco

Tracciato: ghiaia

Superficie: foresta/laghi

Turno 7

Luogo: Australia

Clima: caldo/umido

Tracciato: sabbia/ghiaia

Superficie: foresta/cespugli

Turno 8

Luogo: Gran Bretagna

Clima: freddo/umido/ghiaccio/neve/nebbia

Tracciato: ghiaia

Superficie: foresta

Il Campionato prevede delle Fasi speciali (prove a cronometro), Rally e Prove di abilità, ove potrete dimostrare la vostra versatilità al volante.

fase speciale

Vi misurerete contro il cronometro su un itinerario predeterminato (da A a B).

percorso rally

Gareggerete su circuiti pericolosi contro duri avversari, comandati da computer.

prove di abilità

Tracciati appositamente studiati per mettere alla prova le vostre capacità di guida. Dovrete eseguire manovre obbligatorie senza incorrere in penalizzazioni.

La Sfida

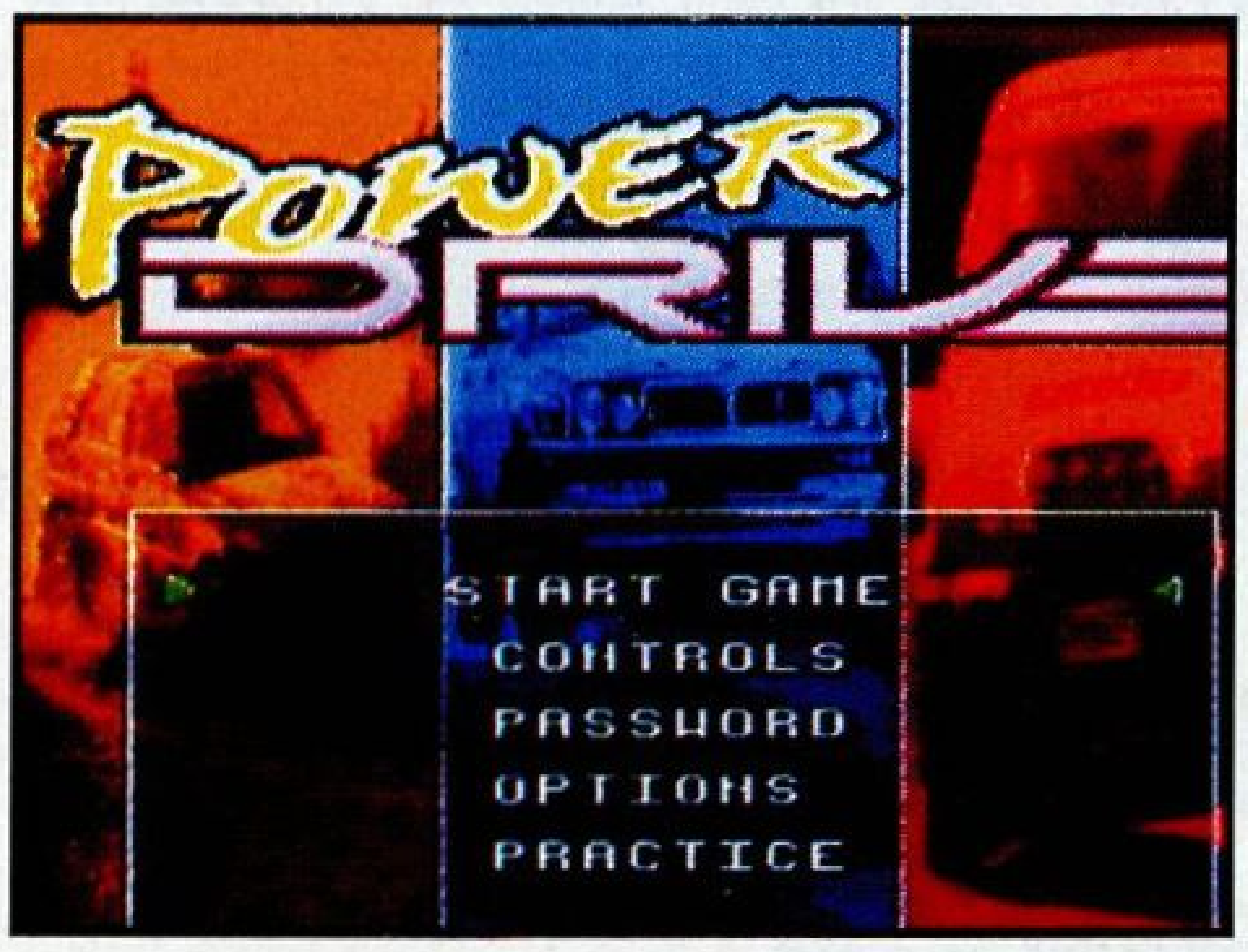
L'obiettivo ultimo è quello di completare l'intero Campionato alla guida della più potente vettura del Gruppo 1.
Prima di partire, riceverete fondi sufficienti per acquistare un'auto del Gruppo N.
Completando regolarmente le gare aumenterete i vostri fondi e potrete scambiare la vostra vettura con un modello più potente. Dovrete però tenere da parte fondi sufficienti per pagare le quote d'iscrizione e la manutenzione della vettura.

Selezione delle lingue

Per il testo del gioco potete scegliere fra inglese, francese, tedesco, spagnolo o portoghese (brasiliano). Per selezionare una lingua, premete il relativo pulsante. Se fate una selezione sbagliata, spegnete il Super NES™ e ricominciate daccapo.

Menu principale

Usate il tasto SU/GIU per selezionare le opzioni e poi premete un pulsante qualunque per attivarli.



Comandi

Scegliete tra i metodi di controllo Direzionali e Rotatori; premete un pulsante qualunque per passare dall'uno all'altro;

Direzionale: la vettura si muove nella direzione indicata con l'unità di comando.

Rotatorio: usate il comando LEFT/RIGHT (SINISTRA/DESTRA) per sterzare la vettura.

Nota: si può registrare solo un metodo di controllo alla volta. Quando giocate con altri giocatori, quindi, mettetevi subito d'accordo sulla selezione da fare.

Potete inoltre cambiare la configurazione dei pulsanti. Selezionate una funzione e premete il pulsante di vostra scelta (A, B, X o Y) per assegnarne l'uso.

A	**Freno**
B	**Acceleratore**
Y	**Marce avanti**
X	**Marce indietro**

(disponibile solo dalla marcia bassa in avanti)

START

(parti) **Pause** (ferma)
(premere di nuovo per continuare)

La vostra auto è programmata per rispondere a questi comandi in modo del tutto simile ad una vera auto da rally. Una volta che avete acquisito familiarità con queste caratteristiche, con un po' di pratica sarete in grado di eseguire le seguenti manovre:

Svolta a pendolo

In una curva stretta, allontanatevi dalla curva e poi rigiratevi verso di essa al punto critico. Le ruote posteriori perdono aderenza, facendovi fare un testacoda e consentendovi di mantenere il massimo numero di giri. Per perfezionare questo metodo occorre molta pratica.

Svolta con freno a mano

In una curva a gomito, frenate al momento di svoltare. Tutte le quattro ruote perderanno aderenza facendo ruotare l'auto su se stessa di 180 gradi e facendovi terminare, idealmente, nella giusta direzione di marcia.

Slalom di potenza

Affrontate una serie di curve strette o rapide sterzando rapidamente in ciascuna curva (come nella svolta a pendolo ma senza la perdita di aderenza delle gomme).

Parola d'ordine

Nel funzionamento ad un giocatore, vi verrà assegnata una parola d'ordine alla fine della prima fase di ciascun turno (tranne il Turno 1).
Immettendo la parola d'ordine appropriata, si può ripartire da un punto desiderato del gioco.
Per selezionare ciascun lettera, usate UP/DOWN e premete un pulsante; quindi premete START per immettere la parola.
Se la parola d'ordine è illegale, si ritorna al Menu Principale.
Nota: se fate un errore, cancellatelo con il comando SINISTRA/DESTRA.

Opzioni

Music	ON/OFF
Sound FX	ON/OFF

Guide (Frecce direzionali di preavviso)	ON/OFF
Giocatori	1-8

Pratica

Si consiglia di perfezionare le proprie abilità di guida sulla pista di prova prima di iniziare la prima gara.

Per selezionare un percorso, usate il comando SINISTRA/DESTRA (normale, notte, pioggia o neve/ghiaccio). Premete un tasto qualunque per confermare e poi fate un giro di prova con la Mini Cooper S. Quando vi sentite pronti per andare avanti (non c'è limite di tempo), fermate la vettura nel box di Uscita, nella parte inferiore destra della pista.

Se non fate una selezione dal Menu Principale, il gioco esegue automaticamente una dimostrazione. Premete un tasto qualunque per tornare al Menu Principale.

Gioco ad un giocatore

In questa modalità, se non riuscite a completare un evento nel tempo limite stabilito non potrete procedere alla fase successiva.
Se non vi qualificate, continuate a provare finché non ottenete i punti necessari o non esaurite i fondi.

Gioco a più giocatori

Sfidate i vostri amici per vincere il Campionato.
Diversamente dalla modalità a giocatore singolo, qui la mancata qualificazione non impedisce di passare al secondo turno. In questo caso, però, non vincerete né punti né premi in denaro.
Alla fine di ciascuna fase, appare una schermata delle graduatorie dei giocatori.
I punti vengono assegnati come segue:

1ª	**5**
2ª	**4**
3ª	**3**
4ª	**2**
5ª	**1**
6ª/7ª/8ª	**0**
Mancata qualificazione	**0**

Nota: nella modalità a più giocatori, l'opzione Parola d'ordine non è disponibile.

Le vetture

Sono disponibili sei vetture di tre classi di competizione.
Ogni vettura presenta caratteristiche differenti per quel che riguarda l'esecuzione delle curve, la tenuta di strada, ecc. Le vetture di classe più alta sono più costose da mantenere.

Gruppo N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Gruppo 2

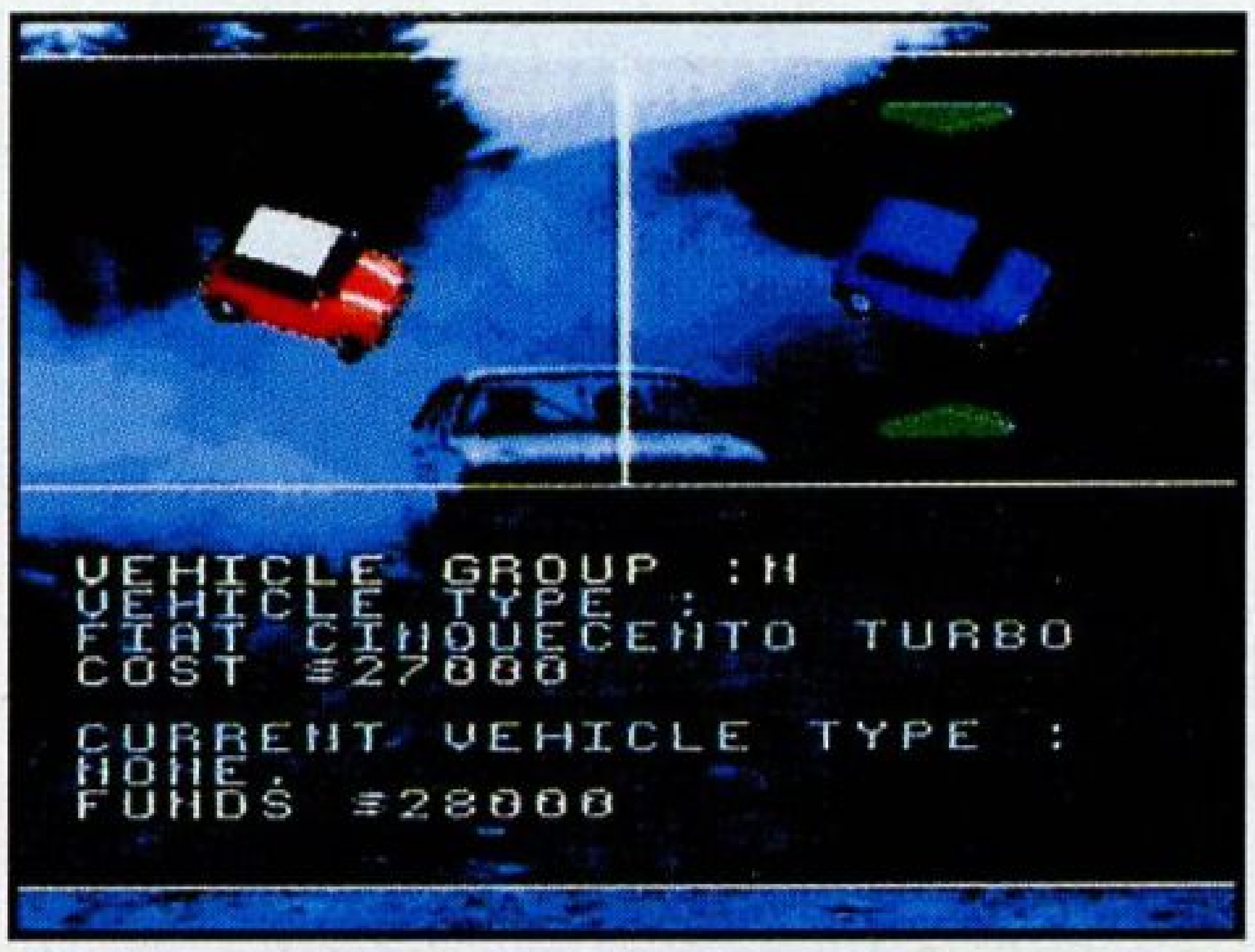
Vauxhall Astra 16V GTi

Renault Clio Williams

Gruppo 1

Ford Escort Cosworth
Toyota Celica

Selezione della prima vettura



```
VEHICLE GROUP :N
VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
COST $27000

CURRENT VEHICLE TYPE :
NONE.
FUNDS $28000
```

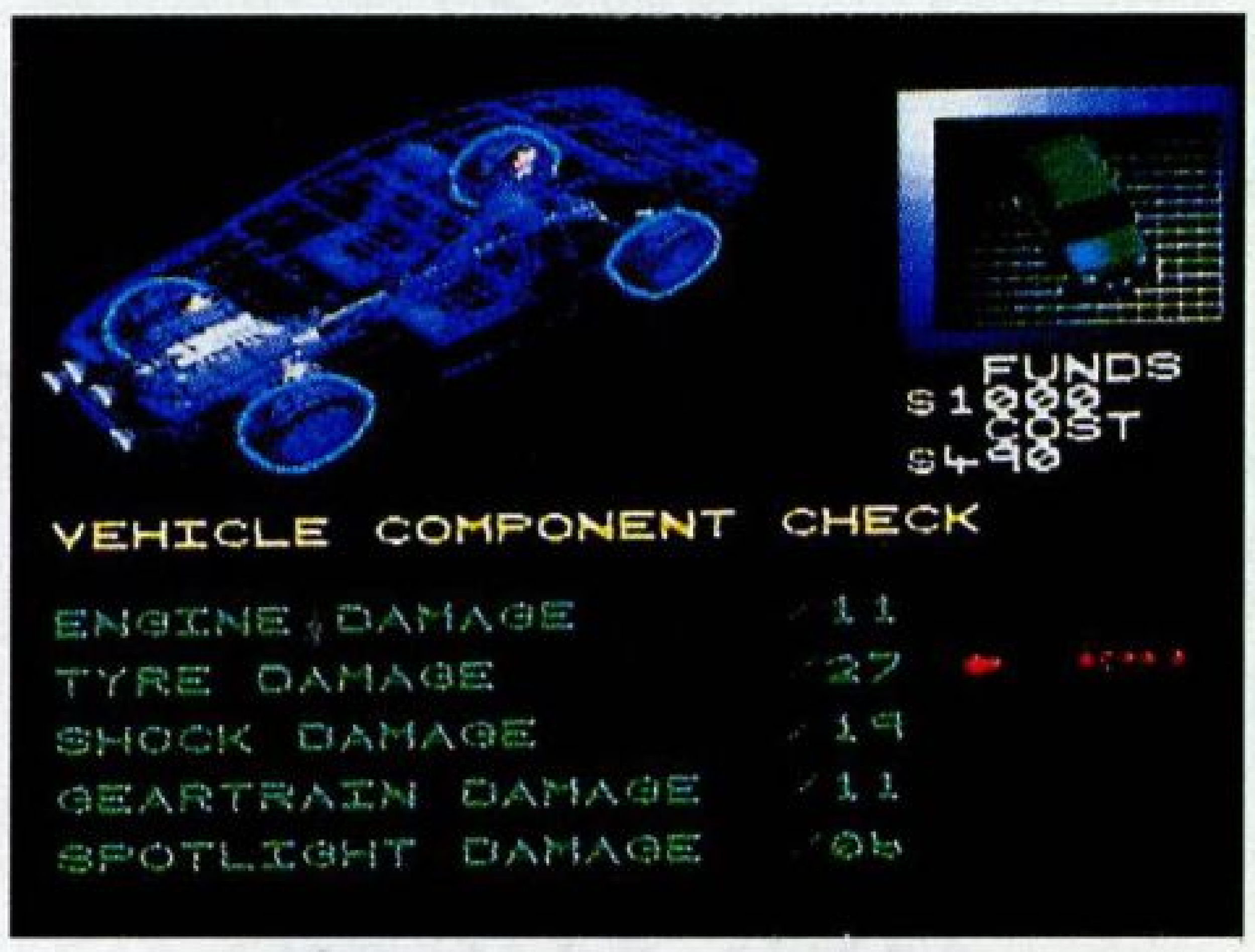
Inizierete con $28.000 - sufficienti per acquistare una auto di Gruppo N.

Usate il comando SINISTRA/DESTRA per passare tra Mini e Fiat ed il comando SU/GIU per cambiare il colore della carrozzeria.
Quando siete soddisfatti della scelta, premete SELECT (SELEZIONA) (se cambiate idea, premete nuovamente questo pulsante); per proseguire, premete START (AVVIA).

Danni

Le auto da rally sono robuste e resistenti ma i percorsi da rally sono molto duri persino per queste vetture.
I danni possono essere provocati da uno scontro o da una guida spericolata, che porta ad un deterioramento della tenuta e delle condizioni generali della vettura.
Potete fare riparazioni alla fine di ciascuna fase (sempre che abbiate fondi sufficienti).

Riparazione dei danni

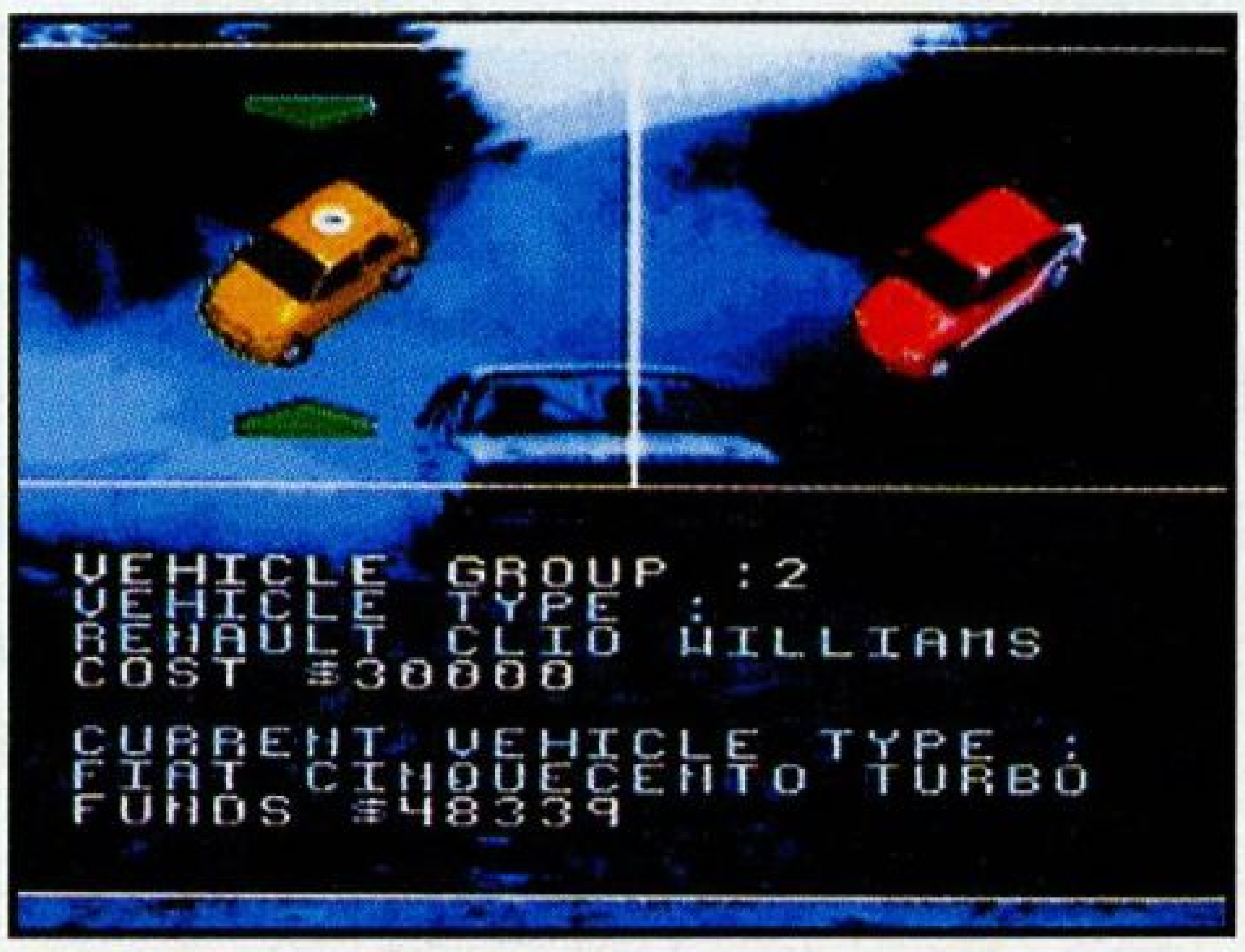


```
                               FUNDS
                              $1000
                                COST
                              $490
VEHICLE COMPONENT CHECK

ENGINE DAMAGE          11
TYRE DAMAGE            27
SHOCK DAMAGE           19
GEARTRAIN DAMAGE       11
SPOTLIGHT DAMAGE       05
```

Lo schermo Riparazione dei danni non viene visualizzato se l'auto è riuscita a completare il percorso senza subire alcun danno.
Per la manutenzione della vostra vettura, usate il comando SU/GIU per scegliere un componente e premete A/B/X/Y per operare una riparazione parziale o SELECT per una riparazione totale.
Quando siete soddisfatti delle condizioni della vettura (o esaurite i fondi), premete START per continuare.

Nota: lo stato della vettura incide sul suo rendimento. Si consiglia pertanto di mantenere l'auto nelle migliori condizioni possibili (se i fondi lo permettono).

Potenziamento della vettura



```
VEHICLE GROUP :2
VEHICLE TYPE :
RENAULT CLIO WILLIAMS
COST $30000

CURRENT VEHICLE TYPE :
FIAT CINQUECENTO TURBO
FUNDS $48339
```

Se avete risparmiato fondi sufficienti, potete aggiornare la vostra auto.
Le vetture del Gruppo 2 possono essere acquistate dal Turno 3; quelle del Gruppo 1 dal Turno 6.
Se avete fondi sufficienti, compare lo schermo **Selezione della prima vettura** (se non volete fare nessun acquisto, premete START).

Ubicazione

Prima di ogni gara appare lo schermo Location, in cui sono indicate le condizioni meteorologiche, giorno/notte e la quota di partecipazione.
Se non avete fondi sufficienti per la quota, il gioco termina e tornerete al Menu Principale.

Se avete invece abbastanza denaro, premete un tasto qualunque per iniziare la gara.

Premi intermedi

Lungo ciascun tracciato sono sparsi qua e là dei premi intermedi, che potete collezionare passandovi sopra.

Moneta:
incrementate i vostri fondi di $250

Nitroso:
aumentate momentaneamente la velocità

Tempo:
il cronometro si ferma per cinque secondi

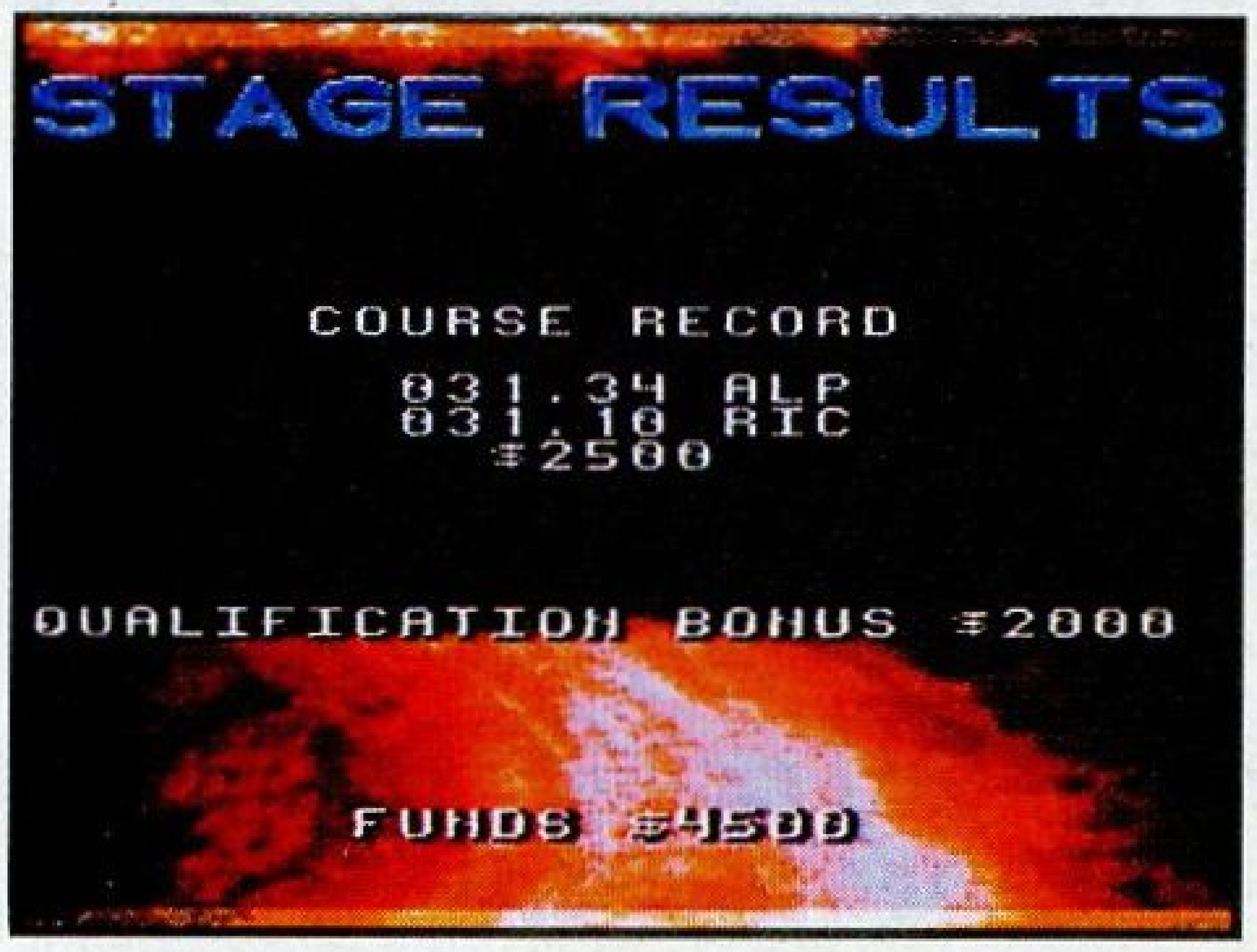
Penalizzazioni

Se colpite un cono verrete penalizzati di 0,5 secondi: siete avvisati!

Tempo e visibilità

Le condizioni del tempo e l'ora del giorno variano sensibilmente da una gara all'altra, incidendo sulla tenuta e le prestazioni della vettura.
Tenete conto di queste condizioni e modificate opportunamente il modo guidare.

Risultati delle fasi



```
STAGE RESULTS

COURSE RECORD
031.34 ALP
031.10 RIC
$2500

QUALIFICATION BONUS $2000

FUNDS $4500
```

Alla fine di ciascun tracciato, compare lo schermo dei risultati delle varie fasi. Qualificandovi, vincerete un premio in denaro. Potete vincere ulteriori premi se battete il record del tracciato o la vettura comandata dal computer nelle sezioni Rally Cross.
Dopo che vi siete beati nella gloria per un po', premete un pulsante per proseguire.

La bandiera a scacchi

Se riuscite ad andare in fondo e a vincere tutte le fasi, diventerete Campioni del mondo di Power Drive.

Garanzia limitata

U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza preavviso. U.S. Gold non offre garanzie né esplicite né implicite in relazione al presente prodotto o alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per un particolare scopo.
In caso si riscontri un difetto durante la garanzia limitata di 90 giorni sul prodotto stesso (ossia non il programma software, che viene fornito "come è"), restituirlo nelle sue condizioni originarie al punto di acquisto. Essere muniti, in questo caso, della relativa prova di acquisto.

Vetture usate per gentile concessione delle seguenti case:

Brigden Coultes Motorsport Ltd
Fiat Auto (UK) Ltd
Ford Motor Company Ltd
Renault UK Ltd
Rover Cars plc
Toyota Team Europe
Vauxhall Motors Ltd

Distributed by U.S. Gold Ltd.
Distribué par U.S. Gold Ltd., Paris.
Distributed by Konami (Deutschland) GmbH.
Importato da: Leader Distribuzione.
Distribruido pos Arcadia S.A.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON